INSTRUCTION MANUAL

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE™

SEGA

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posile que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetande-förändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ ITSE TAI ENNEN KUIN ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ JÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksen tai tajunnantilan muutoksia joutuessaan alttiiksi tietyille valokuvioille tai vilkkuville valoille, kuten esimerkiksi televisiota katseltaessa tai videopelejä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä.

Prior to use

- **If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.**
- **Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.**
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

Vor der Benutzung

- **Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.**
- **Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.**
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- **Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.**

Avant toute utilisation

- **Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.**
- **Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

Antes de utilizar el juego

- **Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.**
- **Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.**
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente despues de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.
- **Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de vídeo usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.**

Prima dell'uso

- **Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.**
- **Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.**
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- **I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di consocenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.**

Innan du börjar spela

- **Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.**
- **Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.**
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- **Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller kramprycknings.**

Voor gebruik

- **Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.**
- **Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.**
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- **Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.**

Ennen käyttöä

- **Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumatautikohtauksen tai kokenut tajunnantilan muutoksia altistuessaan välkkyvälle valolle, kysy lääkärin neuvoa ennen kuin pelaat peliä.**
- **Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisioruudusta.**
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka peliä vasta levättyäsi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisioruutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää).

Käytön aikana

- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- **Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö jo kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.**

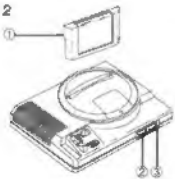
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1
③ Control Pad 2



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1
③ Control Pad 2

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/ Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1
③ Bloc de commande 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/ Genesis system como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que sistema esté adecuadamante preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación de la consola esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive/ Genesis.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

① Cartucho Sega
② Controlador 1
③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicurarsi che l'interruttore di alimentazione sia disattivato (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'interruttore di alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'interruttore di alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

① Cartuccia Sega
② Pulsantiera di controllo 1
③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Koppla ihop Sega Mega Drive/Genesis-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också styrplattan 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i läget OFF. Sätt sedan Sega-Kassetten i Mega Drive-Konsollen.
3. Slå på strömmen (ON). Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen (OFF). Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen (ON).

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen (OFF) innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

① Segas-spelkassett
② Kontrollplatta 1
③ Kontrollplatta 2

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan. Sluit tevens controller 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

① Sega Cassette
② Controller 1
③ Controller 2

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös säätölaippa 2 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

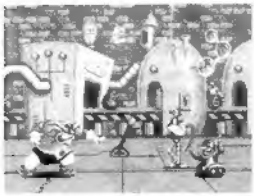
Huom: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

① Sega-kasetti
② Säätölaippa 1
③ Säätölaippa 2

These Beans Need Your Help!

Dr. Robotnik, that malicious mastermind of planet Mobius, is always coming up with new ways to menace the world and its inhabitants. Witness his newest plan: the Mean Bean-Steaming Machine, a nasty device that changes the jolly folk of Beanville into devious little robots that will help the deranged doctor rid Mobius of music and fun forever!

Robotnik's henchbots are rounding up all the unfortunate bean folk they can find and grouping them together in dark dungeons. Once four or more beans are grouped together, they are sent to the Mean Bean Machine and a horrible fate!



Bohnen in Not!

Dr. Robotnik, der hinterlistige Herrscher des Planeten Mobius, hat wieder einmal einen teuflischen Plan ausgeheckt, der eine Bedrohung für die Welt und ihre friedlichen Bewohner bedeutet. Bei seiner neuesten Erfindung — einem hocheffizienten Bohnentransformator — handelt es sich um ein diabolisches Gerät, das die lebenslustigen Einwohner von Beanville in arglistige Mini-Roboter verwandelt. Diese sollen dem wahnsinnigen dabei helfen, auf ewige Zeiten Musik und Spaß vom Planeten Mobius zu verbannen!

Dr. Robotniks Robogreifer sind gerade dabei, alle Bohnen-Personen zu verhaften und die Unglücklichen in dunkle Verliese einzusperren. Danach werden sie in Vierergruppen eingeteilt und zwecks Umwandlung zum Bohnentransformator gebracht!

Ces Beans (Haricots!) Ont Besoin de Votre Aide!

Le Dr. Robotnik, cerveau malveillant de la planète Mobius, utilise toujours de nouveaux moyens pour menacer le monde et ses habitants. Voyez sa toute nouvelle idée — la Mean Bean-Steaming Machine (ou Vapotransformateur de Beans), une terrible machine qui changera les joyeux drilles de Beanville (Haricotville!) en petits robots retors qui aideront le docteur fou à interdire à jamais musique et divertissements sur Mobius!

Les robosbires de Robotnik encerclent tous les malheureux Beans qu'ils rencontrent et les regroupent dans de noirs donjons. Lorsque quatre Beans au minimum sont rassemblés, ils sont envoyés à la Mean Bean Machine et vers un horrible destin!

¡Estas alubias necesitan su ayuda!

El Dr. Robotnik, el malicioso cerebro del planeta Mobius, está ideando siempre nuevas formas de amenazar al mundo y a sus habitantes. ¡He aquí su nuevo plan: la Máquina Cocedora de Alubias, un repulsivo dispositivo que cambia a la jovial población de Beanville en diabólicos robots que ayudarán al trastornado doctor a eliminar para siempre de Mobius la música y la diversión!

Los robots secuaces de Robotnik están rodeando a todas las desafortunadas alubias que logran encontrar y metiéndolas en obscuras mazmorras. Una vez que logran agrupar cuatro o más alubias, las envían a la Máquina Cocedora de Alubias, ¡un horrible destino!

Questi fagioli hanno bisogno di voi!

Il Dr. Robotnik, il malvagio padrone del pianeta Mobius, trova ogni giorno un nuovo modo di minacciare la tranquillità del mondo e dei suoi abitanti. Guardate il suo ultimo piano: una macchina che trasforma i pacifici abitanti di Beanville in piccoli robot maligni disposti ad aiutare il Dr. Robotnik a far scomparire la musica e la gioia per sempre!

I robot del Dr. Robotnik stanno radunando tutti gli sfortunati fagioli che nascono a trovare, imprigionandoli in tetre prigioni. Una volta che ne hanno raccolti quattro o più, li mandano alla macchina, che ne fa dei robot.

Dessa bönor behöver din hjälp!

Dr. Robotnik, Mobius' elaka mästarhjärna, kommer ständigt på nya sätt att terrorisera världen och dess invånare. Kolla bara in hans senaste plan — Den Brutala Bönkokarmanicken, en ohygglig apparat som förvandlar den glada befolkningen i Beanville till bedrägliga små robotar, redo att hjälpa den vansinnige doktorn att utrota all musik och allt skoj på Mobius för alltid!

Robotniks plåtniklasar håller som bäst på med att samla ihop alla bönor de kan hitta, och flocka samman dem i grupper i mörka fängelsehålor. Så fort lyra eller liter bönor grupperats skickas de iväg till Den Brutala Bönkokarmanicken, där ett öde hemskare än lifåsk och bruna bönor väntar dem!

Deze Bonen Hebben Je Hulp Nodig!

Dr. Robotnik, dat boosaardige meesterbrein van de planeet Mobius, verzint steeds weer nieuwe manieren om de wereld en haar bewoners te bedreigen. Bekijk zijn nieuwste plan — "the Mean Bean-Steaming Machine", een gemeen apparaat dat de vrolijke bevolking van Bonendorp verandert in akelige kleine robots die de gestoorde doctor helpen om de muziek en het plezier voor altijd uit Mobius te verbannen!

Robotnik's robothelpers pakken zoveel mogelijk van de ongelukkige bonen op en stoppen ze in groepen in donkere kerkers. Zodra er vier of meer bonen bijelkaar zitten, worden ze naar de Vreselijke Bonen Machine gestuurd, het noodlot tegemoet!

Nämä pavut tarvitsevat apuasi!

Dr. Robotnik, Mobius-planeetan pahanilkinen "aivo", keksii aina uusia keinoja miten uhata maailmaa ja sen asukkaita. Nyt näet hänen uusimman suunnitelmansa: ilkeän papujen höyrytyskoneen. Tämä laite muuttaa Beanvillen iloiset asukkaat vilpillisiksi pikku roboteiksi, jotka auttavat mielenvikaista tohtoria poistamaan Mobius-planeetalta musiikin ja hauskuuden ikiajoiksi!

Robotnikin apulaisrobotit ottavat kiinni kaikki onnettomat pavut, jotka he vain löytävät, ja ryhmittävät heidät synkkiin vankityrmiin. Kun on saatu kokoon neljä tai useampi papu, heidät lähetetään ilkeään papukoneeseen, ja heitä odottaa kamala kohtalo!

Here's where you come in: You can group the bean folk together and allow them to escape! However, there is only a short time before the holding area overfills and bursts open. To make matters worse, the henchbots have noticed you, and are trying to find a way to short-circuit your plans for good!

You must move more beans through your dungeon than the henchbot jailer next to you, and at the same time bust your enemy's dungeon wide open. If you succeed, you'll be sent up the line to deal with the wilier henchbots, and eventually with that rotten Robotnik himself!

The beans are counting on you!

Hier sind Sie der Retter in der Not: Sie können aus einzelnen Festgenommenen kleine Gruppen bilden und diese dann entkommen lassen! Allerdings steht Ihnen dafür nur eine kurze Zeitspanne zur Verfügung, bevor der Sammelraum überfüllt ist und aus den Nähten platzt. Und natürlich haben die Robogreifer Ihre Absicht erkannt; sie versuchen nun mit allen Mitteln, Ihren Plan ein für allemal zu durchkreuzen!

Um Ihr Vorhaben verwirklichen zu können, müssen Sie mehr Bohnen durch Ihr Verlies schleusen als der Robo-Gefängniswärter neben Ihnen; gleichzeitig müssen Sie das Verlies Ihres Gegners zerstören. Wenn Ihnen das gelingt, wartet schon der nächste, etwas listigere Robogreifer auf Sie. Sollten Sie aus allen Duellen als Sieger hervorgehen, nimmt schließendlich der widerliche Dr. Robotnik die Sache selbst in die Hand!

Denken Sie daran: Die Bohnen verlassen sich auf Sie!

C'est ici que vous intervenez: vous pouvez regrouper les Beans ensemble et les faire s'échapper! Cependant, il n'y a que très peu de temps avant que l'aire de détention ne se remplisse et ne s'ouvre subitement! Pour compliquer les choses, les robosbires vous ont repéré et essayent de trouver un moyen pour court-circuiter vos plans à tout prix!

Vous devez avoir plus de Beans dans votre donjon que le gardien robosbire voisin et, en même temps, ouvrir en grand le donjon de votre ennemi. Si vous réussissez, vous serez en mesure de vous occuper des plus ruses robosbires et finalement du ripoux Robotnik lui-même.

Les Beans comptent sur vous!

Aquí es donde aparece usted: ¡Tiene que agrupar a las alubias y hacer que escapen! Sin embargo, hay muy poco tiempo antes de que la mazmorra se sobrecargue y se hunda su piso. Para empeorar las cosas, los robots se han dado cuenta de su presencia, ¡y están tratando de encontrar la forma de mandar a freir espárragos sus planes!

Usted tendrá que mover más alubias a través de su mazmorra que el robot carcelero vecino, y además abrir de par en par la mazmorra de su enemigo. Si logra hacerlo, pasará a un nivel superior para enfrentarse con los más astutos robots ¡y quizás con el propio Dr. Robotnik!

¡Las alubias cuentan con usted!

Qui entrate in ballo voi. Potete raggiungere i fagioli prigionieri e far fuggire. Avete però solo poco tempo a disposizione prima che la prigione si riempia e si sfondi. E i robot che vi hanno già visto, faranno di tutto per mandare a monte i vostri progetti.

Dovete far fuggire più fagioli di quanti ne imprigioni il robot vicino a voi ed allo stesso tempo aprire la prigione del nemico. Se ci riuscite, verrete mandati ad un livello superiore a combattere con robot peggiori e più terribili, ed infine con il Dr. Robotnik in persona!

I fagioli contano su di voi!

Det är här du kommer in, du kan pussla ihop små grupper av bönfolk och hjälpa dem att fly! Du har dock bara en kort tid på dig innan preparationsrummet svämmar över och rasar samman. Som om inte det räckte, så har plåtnikiasarna just upptäckt vad det är du håller på med och de försöker med alla medel stoppa dina hjältemodiga förehavanden.

Du måste flytta ut fler bönor ur din fängelsehåla än grannroboten, och på samma gång smälla hål i hans håla. Om du lyckas så rusar du vidare och träffar på värre och styggare fiender, och slutligen får du chansen att göra upp med den där rutinne Robotnik - egen hög person.

Bönorna räknar med din hjälp!

Maar jij kunt ze helpen. Jij kunt het bonenvolk bij elkaar brengen, zodat ze kunnen ontsnappen! Helaas heb je maar een beperkte hoeveelheid tijd voordat het kerkergebied te vol wordt en openbarst. En om het allemaal nog moeilijker te maken, hebben de robothelpers je in de gaten gekregen en proberen een manier te vinden om jouw plannen voor altijd te verijdelen!

Je moet meer bonen door jouw kerker brengen dan de robot gevangenbewaarder naast je, en tegelijkertijd moet je de korker van je vijand open laten knallen door een overdosis bonen. Als je hierin slaagt wordt je verder gestuurd om nog slimmere robothelpers te verslaan en uiteindelijk die vervloekte Robotnik zelf aan te pakken!

De bonen rekenen op je!

Tässä sinä tulet apuun, voit ryhmittää pavut yhteen ja antaa heidän paeta. Aikaa on kuitenkin vain hieman ennen kuin alue täyttyy ja pohja aukeaa. Ja asioiden pahentamiseksi apulaisrobotit ovat huomanneet sinut ja he yrittävät estää suunnitelmasi ikäjoiksi!

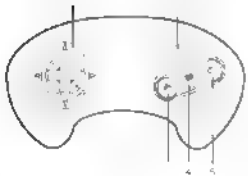
Sinun on siirrettävä useampi papu vankityrmasi läpi kuin vieressäsi oleva apulaisrobotti ja samalla avattava vihollisesi vankityrmaa apposen aukki. Jos onnistut, pääset ottamaan yhteen viekkaampien apulaisrobottien kanssa ja lopulta itse pahamaineisen Robotnikin kanssa!

Pavut luottavat apuusi!

Take Control!

D-Button
- Press to make selections in menu screens
- Press left or right to move your beans around the game screen
- Press down to speed up the descent of the beans

Start Button
- Press to start the game
- Press to pause the game. Press again to resume play.
- Press to make selections in menu screens



Übernehmen Sie das Steuer!

Richtungstaste
- Diese Taste drücken, um die einzelnen Menüpunkte auf den Menü-Bildschirmen zu anzuwählen.
- Diese Taste nach rechts oder links drücken, um die Bohnen auf dem Spielbildschirm zu bewegen.
- Diese Taste nach unten drücken, um die Fallgeschwindigkeit der Bohnen zu erhöhen.

Starttaste
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Zur Fortsetzung des Spiels die Taste noch einmal drücken.
- Diese Taste drücken, um die Einstellungen auf den Menü-Bildschirmen zu bestätigen.

Prenez les commandes en main!

Bouton Directionnel (Bouton D)
- Appuyez pour faire vos selections sur les écrans de menus
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer vos Beans sur l'écran de jeu
- Appuyez vers le bas pour accélérer la descente des Beans

Bouton Start
- Appuyez pour commencer la partie
- Appuyez pour faire une pause. Appuyez à nouveau pour reprendre la partie
- Appuyez pour faire vos selections sur les écrans de menus

Toma del control

Botón direccional (botón D)
- Presiónelo para realizar selecciones en las pantallas de menús
- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para mover sus alubias por la pantalla del juego
- Presiónelo hacia abajo para acelerar el descenso de las alubias

Botón de inicio
- Presiónelo para iniciar el juego
- Presiónelo para realizar una pausa en el juego. Para reanudar el juego, vuelva a presionarlo
- Presiónelo para realizar selecciones en las pantallas de menús

Prendete il controllo!

Pulsante D
- Premetelo per scegliere una voce negli schermi del menu
- Premetelo a destra o sinistra per spostare i fagioli nello schermo del gioco
- Premetelo in basso per accelerare la discesa dei fagioli

Pulsante START
- Premetelo per iniziare il gioco
- Premetelo anche per entrare nel modo di pausa. Premetelo un altra volta per riprendere il gioco
- Premetelo per scegliere delle voci sullo schermo di gioco

Ta kontroll!

Styrtangenten D (D-knappen)
- Vicka åt sidan för att välja på menyerna
- Vicka åt antingen höger eller vänster för att flytta dina bönor omkring på skärmen
- Vicka nedåt för att få bönorna att falla snabbare

Startknappen
- Tryck för att sätta igång spelet
- Tryck för att ta en paus i spelandet. Tryck en gång till för att sätta igång spelet igen
- Tryck för att mata in dina val på menyerna

De Besturing!

R-toets
- Druk herop om selecties te maken in de menu schermen
- Druk op links of rechts om je bonen te wisselen op het spel scherm
- Druk op omlaag om de bonen sneller te laten dalen

Start Toets
- Druk herop om het spel te starten
- Druk herop om het spel te pauzeren. Druk nog een keer om door te gaan met het spel
- Druk herop om selecties te maken in de menu schermen

Ota ohjakset käteesi!

Suuntapainike (D-painike)
- Tätä painamalla lehdaan valinnat valikkoruuduissa
- Painamalla tätä vasemmalle tai oikealle voit liikuttaa papujasi pelinäytössä
- Painamalla tätä alas voi nopeuttaa papujen alasmenoa

Aloituspainike
- Tätä painamalla aloitetaan peli
- Tätä painamalla peli keskeytetään tauolle. Paina uudelleen kun haluat jatkaa peliä
- Tätä painamalla tehdään valinnat valikkoruuduissa

Buttons A, B and C

- Press to arrange your beans on the game screen. You can customize the functions of these buttons in the Options screen.
- Press to make selections in menu screens.

Note to users of the 6-Button Control Pad: Buttons X, Y and Z are not used.

Tasten A, B und C

- Eine dieser Taste drücken, um Ihre Bohnen auf dem Spielbildschirm anzuordnen.
- Eine dieser Taste drücken, um die Einstellungen auf den Menü-Bildschirmen zu bestätigen.

Hinweis für Benutzer des 6-Tasten-Control Pads. Die Tasten X, Y und Z werden nicht verwendet.

Boutons A, B et C

- Appuyez pour disposer vos Beans sur l'écran de jeu.
- Appuyez pour faire vos sélections sur les écrans de menus.

Note à l'intention des utilisateurs de la manette à six boutons. Les Boutons X, Y et Z ne sont pas utilisés.

Botones A, B, y C

- Presiónelos para disponer sus alubias en la pantalla del juego. Usted podrá asignar a su gusto las funciones de estos botones en la pantalla de opciones.
- Presiónelos para realizar selecciones en las pantallas de menús.

Nota para los usuarios del controlador con 6 botones. Los botones X, Y y Z no se utilizan.

Pulsanti A, B e C

- Premete i per mettere in ordine vostri fagioli sullo schermo. Potete personalizzare le funzioni di questo tasto per mezzo dello schermo delle opzioni (OPTIONS).
- Premete i per scegliere delle voci dallo schermo dei menu.

Nota per gli utenti con tastiere di controllo a 6 pulsanti: I pulsanti X, Y e Z non vengono utilizzati.

A-, B-, och C-knapparna

- Tryck för att arrangera dina bönor på skärmen. Du kan ställa in de olika knapparnas funktioner på Options- (kontrollvals-) skärmen.
- Tryck för att mata in dina val på menyerna.

Att observera om du har en kontrollplatta med sex knappar: X-, Y- och Z-knapparna kommer inte till användning.

Toetsen A, B en C

- Druk hierop om je bonen te verplaatsen op het spel scherm. Je kunt de functies van deze Toetsen naar jouw wens instellen op het Optie scherm.
- Druk hierop om selecties te maken in de menu schermen.

Een opmerking voor de gebruikers van de 6-Toets Arcade Controller: De Toetse X, Y en Z worden niet gebruikt.

Painikkeet A, B ja C

- Näillä voit järjestellä papuja pelinäytössä. Voit säätää näiden painikkeiden toiminnan Options-näytössä.
- Näitä painamalla tehdään valinnat valikkonäytöissä.

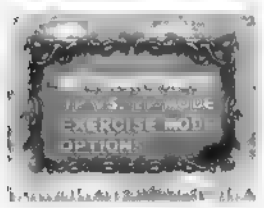
Huomautus 6 painikkeen säätölevyn käyttäjille: Painikkeita X, Y ja Z ei käyteta.

Getting Started

Following the SEGA logo is an introduction sequence leading to the title screen. Wait a few seconds to see Dr Robotnik's explanation of his goals followed by instructions on how to play (if you wait another cycle, a game demo follows Dr. Robotnik's ranting and raving). Finally, the high score screens for Exercise Mode and Scenario Mode appear. Press the Start Button at any time to bring up the title screen and press it again to get started.

Next you'll see a game menu screen with various modes of play to choose from.

SCENARIO MODE. Battle Robotnik's ranks of robot flunkies in order to save Beanville! (See page 32



Spielbeginn

Nach dem SEGA Logo erscheint eine Einführungssequenz, gefolgt vom Titel-Bildschirm. Warten Sie einige Sekunden, danach wird eine Erläuterung von Dr Robotniks Plänen gezeigt (wenn Sie den nächsten Zyklus abwarten, sehen Sie nach Dr. Robotniks Tiraden eine Spieldemonstration). Zum Abschluß sehen Sie dann die Hochstpunktzahl-Bildschirme für Exercise Mode und Scenario Mode. Trainings- bzw. Planspiel-Modus). Zu jedem beliebigen Zeitpunkt können Sie die Starttaste drücken, um den Titel-Bildschirm aufzurufen, zum Starten des Spiels drücken Sie diese Taste noch einmal.

Als nächstes erscheint ein Spielmenu-Bildschirm, auf dem mehrere Spielmodi zur Auswahl stehen.

SCENARIO MODE. Planspiel Modus. Hier kämpfen Sie gegen Dr. Robotniks Robo Söldner, um Beanville vor dem Untergang zu retten! (Siehe Seite 32

Pour commencer

Après le logo SEGA, vous verrez une séquence d'introduction précédant l'écran Titre. Attendez quelques secondes pour voir les explications sur les objectifs du Dr. Robotnik, suivies des instructions sur la manière de jouer (si vous attendez un moment, une démonstration de jeu enchaînera sur les extravagances et les délires du Dr Robotnik). Pour finir, les écrans des meilleurs scores d'Exercise Mode et de Scenario Mode apparaîtront. Vous pourrez aussi appuyer sur le Bouton START à tout moment pour appeler l'écran Titre et appuyer à nouveau pour commencer.

Ensuite, vous verrez un écran de menu comportant les divers modes de jeu parmi lesquels vous devrez faire un choix.

SCENARIO MODE (mode Scénario): Battez-vous contre les armées de robots à la solde de Robotnik pour sauver Beanville! (Voir page 32)

Preparativos

Despues del logotipo SEGA, vera la pantalla de título aparecera una secuencia de introducción que conduce a la pantalla del título. Espere algunos segundos para ver la explicacion de Dr Robotnik sobre sus objetivos, después de lo cual aparecerán las instrucciones sobre la forma de jugar (si espera otro ciclo, seguirá una demostracion de juego del ampuloso y delirante Dr Robotnik). Finalmente aparecerán las pantallas de máxima puntuación para Exercise Modo (modo de práctica) y Scenario Mode (modo de escenario). O prosione o botón de inicio en cualquier momento para hacer que aparezca la pantalla del título y vuelva a prosionarlo pa a iniciar el juego.

A continuación verá la pantalla del menu del juego con varios modos de jugar que podrá elegir.

SCENARIO MODE (modo de escenario): ¡Luche contra las filas de robots lacayos de Robotnik a fin de salvar Beanville! (Consulte la página 32

Inizio del gioco

Dopo il logo SEGA vedrete apparire lo schermo del titolo. Attendete qualche secondo e il Dr. Robotnik in persona spiegherà quali sono i suoi obiettivi e quindi fornirà istruzioni per il gioco (se attendete un altro ciclo, una dimostrazione del gioco segue il discorso del Dr. Robotnik). Infine potrete controllare gli schermi dei punteggi massimi raggiunti nei modi EXERCISE MODE e SCENARIO MODE. Premete il pulsante START in qualsiasi momento per far comparire lo schermo del titolo o premetelo di nuovo per iniziare il gioco.

Vedrete quindi comparire lo schermo dei menu di gioco che contengono vari modi di gioco tra cui scegliere.

SCENARIO MODE (Modo scenario): Combattete i robot del Dr. Robotnik e salvate Beanville! (Vedi pag. 33)

Spelstart

Efter SEGAs varumärke följer en kort introduktion som leder till rubrikskärmen. Om du väntar ett par sekunder så får du se Dr. Robotnik förklara lite grann om sina planer och sen visas spelinstruktionerna (om du väntar tills detta är över så åtföljs Dr. Robotniks skryt av en demonstration av spelet). Till slut visas poängrekorden för Exercise Mode (träningsspel) och Scenario Mode (strid mot robotar). Du kan när som helst trycka på Startknappen för att gå tillbaka till rubrikskärmen och därefter trycka en gång till för att sätta igång spelet.

Det du därnäst får se är en spelmeny med de olika spellägen du kan välja.

SCENARIO MODE (strid mot robotar): För att rädda Beanville måste du slåss mot Robotniks armé av robotlakejer! (Se sid. 33 för detaljer.)

Het Spel Starten

Na het SEGA logo, volgt er een introductie waarna het Titelscherm verschijnt. Wacht een paar seconden om Dr. Robotnik's verklaring van zijn doelen te bekijken, die gevolgd wordt door spelinstructies (als je nog even wacht verschijnt er een spel demo waarin Dr. Robotnik staat te brullen en lieren). Uiteindelijk verschijnen de High Score schermen voordat de Exercise en Scenario Modes verschijnen. Je kunt wanneer je maar wilt op de Start Toets drukken om naar het Titelscherm te gaan en dan nog een keer drukken om te starten.

Daarna verschijnt er een spel menu scherm waar je uit verschillende spelmodes kunt kiezen.

SCENARIO MODE: Versla de rijen robot flunkies van Robotnik om Bonerdorp te redden! (zie pagina 33.)

Aloittaminen

SEGA-logomerkin jälkeen näkyviin tulee esittely ja nimiruutu. Kun odotat muutaman sekunnin, näet Dr. Robotnikin selostuksen päämääristään ja sen jälkeen peliohjeet (jos odotat vielä kierroksen, näet pelisittelyn Dr. Robotnikin paasauksen ja rehunnan jälkeen). Lopuksi näkyvät Exercise Mode -muodon (harjoitus) ja Scenario Mode -muodon (käsikirjoitus) korkeiden pisteiden ruudut. Voit painaa aloituspainiketta milloin tahansa, jolloin näkyviin tulee nimiruutu, ja aloitlas pelin painamalla painiketta uudelleen.

Seuraavaksi näet pelin valikkoruudun jossa voit valita useista pelimuodoista.

Scenario Mode (käsikirjoitusmuoto): Taistele Robotnikin robottikaskyläisiä vastaan Beanvillen pelastamiseksi. (Katso sivua 33.)

1P VS. 2P MODE Challenge a friend to a bean-slinging match! (See page 40)

EXERCISE MODE It's just you or you and a friend) against the timer! Practice your bean-arranging skills and go for a high score (See page 44)

OPTIONS Use this screen to make modifications to your game (See page 20

Press the D-Button up or down until the mode you want is highlighted, then press Button A, B, or C or the Start Button

1P VS. 2P MODE Zweikampf-Modus! Laden Sie einen Freund zu einem Bohnenkampf ein! (Siehe Seite 40)

EXERCISE MODE (Trainings-Modus) Hierbei spielen Sie (allein oder zu zweit) gegen die Uhr! Verfeinern Sie Ihre Technik beim Bohnensortieren und versuchen Sie, den Rekord zu brechen (Siehe Seite 44)

OPTIONS (Optionen): Wahlen Sie diesen Menupunkt an, um die gewunschten Spiel-Optionen einzustellen (Siehe Seite 20)

Drucken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den gewunschten Menupunkt anzuwählen zur Bestätigung drucken Sie dann Taste A, B, C oder die Starttaste

1P VS. 2P MODE (mode 2 Joueurs). Défiez un de vos amis de gagner le plus possible de Beans! (Voir page 40)

EXERCISE MODE (mode Exercice): Vous (ou un ami et vous) vous opposez à la minuterie! Entraînez vous pour obtenir un score élevé (Voir page 44)

OPTIONS Utilisez cet écran pour apporter des modifications dans vos parties. (Voir page 20)

Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou le bas jusqu à ce que le mode que vous aurez choisi soit éclairé puis appuyez sur le Bouton A, B ou C ou bien sur le Bouton START

Vous aurez alors l'option de commencer votre partie depuis le début ou de continuer à partir d un certain point en utilisant un mot de passe. Utilisez le Bouton D pour faire votre sélection et appuyez sur le Bouton A, B ou C ou le Bouton START pour commencer

1P VS. 2P MODE (modo de un jugador contra otro)· ¡Desafie a un amigo a una partida de lanzamiento de alubias (Consulte la página 40.)

EXERCISE MODE (modo de práctica) Simplemente usted contra el temporizador! Practique su habilidad en disponer alubias y alcanzar la máxima puntuación. (Consulte la Fig. 44.)

OPTIONS (opciones)· Utilice esta pantalla para realizar modificaciones en su juego (Consulte la página 20)

Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para resaltar el modo deseado y despues presione el botón A, B, C, o el de inicio

1P VS 2P MODE (Modo di combattimento): Sfidate un amico ad un torneo di lancio dei fagioli! (Vedi pag. 41)

EXERCISE MODE (Modo di esercizio): Solo voi (oppure voi ed un amico) contro il timer! Potete far pratica nel mettere in ordine i fagioli e mirare a raggiungere il massimo punteggio. (Vedi pag. 45).

OPTIONS (Opzioni): Utilizzate questo schermo per modificare il gioco. (Vedi pag. 21)

Premete il pulsante D in alto o in basso sino a che non viene illuminato il nome del modo di gioco che vi interessa quindi premete il pulsante A, B, C o START.

1P VS. 2P MODE (för två spelare): Utmana en kompis på en bönestund! (Se sid. 41 för detaljer.)

EXERCISE MODE (träningsspel): Här spelar du ensam (eller tillsammans med en kompis) mot klockan! Öva upp dig på att arrangera bönor och ge dig på poängrekordet. (Se sid. 45 för detaljer.)

OPTIONS (kontrollval): På den här skärmen kan du ställa in en del av spelets egenskaper. (Se sid. 21 för detaljer.)

Vicka D-knappen uppåt eller neråt tills du valt det spelsatt du vill ge dig på och tryck därefter på antingen A-, B-, C- eller Startknappen.

1P VS. 2P MODE: Daag een vriend uit tot een bonen-duel! (Zie pagina 41.)

EXERCISE MODE: Hier ben jij alleen in de hoofdrol (of jij met een vriend) en moet je het opnemen tegen de tijd! Zorg dat je met die bonen leert werken en probeer de hoogste score te behalen. (Zie pagina 45.)

OPTION: Gebruik dit scherm om wijzigingen in het spel aan te brengen. (Zie pagina 21.)

Druk op omhoog of omlaag op de R-toets totdat de Mode waarin je wilt spelen, helder oplicht, druk daarna op Toets A, B of C of de Start Toets.

1P VS. 2P Mode (1 pelaaja vastaan 2. pelaaja muoto): Ottele ystävästä kanssa papujen sinkoamisessa! (Katso sivua 41.)

Exercise Mode (harjoitusmuoto): Vain sinä (tai sinä ja ystäväsi) ajastinta vastaan! Harjoittele papujen järjestelytaitojasi ja yritä saada korkeat pisteet. (Katso sivua 45.)

Options (vaihtoehdot): Tässä ruudussa voit muuttaa peliä. (Katso sivua 21.)

Paina D-painiketta ylös tai alas kunnes haluamasi muoto on valaistu ja paina sitten painiketta A, B tai C tai aloituspainiketta.

Viewing Your Options

The Options screen allows you to alter certain aspects of your game. Highlight the option you want to change by pressing the D-Button up or down, and change that option by pressing left or right. To return to the title screen, press the Start Button.

KEY ASSIGNMENT Customize the functions of Buttons A, B and C on your Control Pad. In a 2-player game, Player 2 makes the button selections using his or her own Control Pad.

VS. COM LEVEL Set the level of difficulty for the Scenario Mode. Choose between Easy, Normal, Hard and Hardest.

Optionen

Über das Optionenmenu lassen sich gewisse Spiel-Parameter verändern. Drucken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die gewünschte Option anzuwählen, zum Ändern der Einstellung drucken Sie dann die Taste nach rechts oder links. Um zum Titel Bildschirm zurückzukehren, drucken Sie die Starttaste.

KEY ASSIGNMENT (Tasten-belegung) Mit dieser Option können Sie den Tasten A, B und C Ihres Control Pads die entsprechenden Funktionen nach Wunsch zuordnen. Wenn das Spiel von 2 Teilnehmern gespielt wird, nimmt Spieler 2 diese Zuordnung über sein eigenes Control Pad vor.

VS COM LEVEL (Schwierigkeitsgrad): Diese Option dient zum Einstellen des Schwierigkeitsgrads für den Planspiel Modus. Sie können dabei zwischen EASY (einfach), NORMAL (normal), HARD (schwierig) und HARDEST (am schwierigsten) wählen.

Pour voir vos options

L'ecran Options vous permet de changer certains aspects de vos parties. Eclairez l'option que vous désirez changer en appuyant sur le Bouton D vers le haut ou le bas et changez cette option en appuyant vers la gauche ou vers la droite. Pour revenir à l'écran Titre, appuyez sur le Bouton Start.

KEY ASSIGNMENT (affectation de touche): Personnalisez les fonctions des Boutons A, B et C sur votre manette de jeu. En jouant à deux, le deuxième joueur sélectionne ses boutons sur sa propre manette.

VS. COM LEVEL (niveau ordinateur) Reglez le niveau de difficulté dans le Scenario Mode. Choisissez entre Easy (facile), Normal, Hard (difficile) et Hardest (très difficile).

Opciones

La pantalla Options le permitirá alterar ciertos aspectos del juego. Resalte la opción que desee cambiar presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo y cambie la opción presionándolo hacia la izquierda o hacia la derecha. Para volver a la pantalla del título, presione el botón de inicio.

KEY ASSIGNMENT asignación de botones) Asigne funciones a los botones A, B, y C de su controlador. En el juego de 2 jugadores, el jugador 2 realizara la seleccion de los botones utilizando su propio controlador.

VS. COM LEVEL (nivel para el juego contra la computadora) Ajuste el nivel de dificultad para el modo Scenario Mode. Elija entre Easy (fácil), Normal (normal), Hard (difícil) y Hardest (muy difícil).

Le vostre opzioni

Lo schermo OPTIONS vi permette di modificare alcuni aspetti del gioco. Fate illuminare l'opzione che desiderate cambiare premendo il pulsante D. allo o basso. e quindi eseguite il cambiamento premendo il pulsante D. sinistra o destra. Premete il pulsante START per ritornare allo schermo del titolo.

KEY ASSIGNMENT (assegnazione tasti). Personalizzate le funzioni dei tasti A, B e C della tastiera di controllo. In un combattimento con due giocatori, il giocatore 2 esegue la selezione dei pulsanti utilizzando la propria tastiera di controllo.

VS. COM LEVEL (Livello contro il computer). Selezionate il livello di difficoltà per il modo SCENARIO MODE. Selezionate tra i livelli EASY (facile), NORMAL (normale), HARD (difficile) e HARDEST (molto difficile).

Ta en titt på dina alternativ

På Options-skärmen kan du ställa in en del av spelets egenskaper. Välj den egenskap du vill ändra genom att vicka D-knappen uppåt eller neråt, och ändra egenskapen genom att vicka åt antingen höger eller vänster. Tryck på Startknappen för att gå tillbaka till rubrikskärmen.

KEY ASSIGNMENT (knapparnas inställningar). Du kan ställa in hur A-, B- och C-knapparna på din kontrollplatta fungerar. Om ni är två spelare, så gör spelare 2 sina inställningar med sin egen kontrollplatta.

VS. COM LEVEL (datorns styrkenivå). Här ställer du in hur svår datorn är att spöa i Scenario Mode. Välj mellan Easy (lätt), Normal (halvlurigt), Hard (svårt) och Hardest (mogusvårt).

Je Opties Bekijken

Op het Optie scherm kun je bepaalde instellingen van je spel veranderen. Kies de optie die je wilt veranderen door op omhoog of omlaag op de R toets te drukken en verander de optie door op links of rechts te drukken. Om terug te gaan naar het Titelscherm, druk je op de Start Toets.

KEY ASSIGNMENT Stel de functies in van de Toetsen A, B en C op je Controller. In het 2 spelers spel bepaalt Speler 2 de instelling van de Toetsen op zijn of haar eigen Con roller.

VS. COM LEVEL Stel de moeilijkheidsgraad in voor de Scenario Mode. Kies tussen de levels Easy (makkelijk), Normal (normaal), Hard (moeilijk) en Hardest (moeilijkst).

Valintoehdot

Options-ruudussa voit muuttaa tiettyjä pelin osia. Valitse se vaihtoehto, jota haluat muuttaa painamalla D-painiketta ylös tai alas ja muuta sitä painamalla painiketta vasemmalle tai oikealle. Nimirullaun palataan painamalla aloituspainiketta.

KEY ASSIGNEMENT (nappainten säätö). Voit säätää saatolevyn painikkeiden A, B ja C toimintaa. 2 pelaajan pelissä pelaaja 2 säätää painikkeet omalla saatolevyllään.

VS. COM LEVEL (tietokonetta vastaan). Säädä Scenario muodon vaikeustaso. Valittavana ovat Easy (helppo), Normal (normaali), Hard (vaikea) ja Hardest (vaikein) taso!

1P VS. 2P MODE: Choose the number of games you would like to include in a match against a friend. Your match can consist of up to 15 games!

SAMPLING: Use this option to turn off certain sound effects used in gameplay

INPUT TEST: Choose this screen and press Button A, B or C to enter this test to see if the buttons on your Control Pad are working correctly. Simultaneously press Button A and the Start Button to go back to the Options screen

1P VS. 2P MODE (Zweikampf-Modus): Geben Sie hier die Anzahl der Spiele ein, die Sie gegen einen Freund spielen wollen. Eine Zweikampf-Serie kann dabei aus maximal 15 Spielen bestehen!

SAMPLING (Soundeffekte Einstellung): Einige der im Spiel verwendeten Soundeffekte lassen sich mit dieser Option ausschalten

INPUT TEST (Eingabe-Test): Rufen Sie diesen Bildschirm auf, drücken Sie dann Taste A, B oder C, um die Testfunktion zu aktivieren. Auf diese Weise läßt sich überprüfen, ob die Tasten Ihres Control Pads korrekt funktionieren. Um zum Optionenmenu zurückzukehren, drücken S e Taste A und die Starttaste gleichzeitig

1P VS. 2P MODE (mode 2 Joueurs): Choisissez le nombre de parties que vous voulez jouer dans un match contre un ami. Votre match peut se composer de 15 parties!

SAMPLING (échantillonnage): Utilisez cette option pour désactiver certains effets sonores du jeu

INPUT TEST: Choisissez cet écran et appuyez sur le Bouton A, B ou C pour lancer ce test afin de voir si les boutons de votre manette fonctionnent correctement. Appuyez simultanement sur le Bouton A et le Bouton Start pour revenir à l'écran Options

1P VS. 2P MODE (modo de un jugador contra otro): Elija el numero de juegos que desee incluir cuando se enfrente a un amigo. ¡La confrontación puede constar de hasta 15 juegos!

SAMPLING (muestreo): Utilice esta opción para desactivar ciertos efectos acústicos utilizados en el juego

INPUT TEST (prueba de botones): Elija esta pantalla y presiona el botón A, B, o C para activar esta prueba a fin de ver si su controlador trabaja correctamente. Para volver a la pantalla Options presione simultáneamente los botones A y el de inicio

1P VS 2P MODE (Modo di combattimento): Selezionate il numero di giochi che volete includere in una partita con un amico. Una partita può comprendere fino a 15 giochi.

SAMPLING (Campionamento): Utilizzate questa opzione per disattivare certi effetti sonori utilizzati durante il gioco.

INPUT TEST (Prova introduzione): Selezionate questo schermo e premete pulsanti A, B e C per entrare nel modo di prova e controllare se i pulsanti della fashera stanno funzionando in modo corretto. Premete il pulsante A ed il pulsante START contemporaneamente per ritornare allo schermo delle opzioni.

1P VS. 2P MODE (för två spelare): Välj det antal matcher du och din kompis behöver för att göra upp. Ni kan välja att spela upp till 15 matcher!

SAMPLING (ljudkontroll): Detta alternativ låter dig stänga av en del ljudeffekter som används i spelet.

INPUT TEST (kopplingstest): Om du väljer det här alternativet kan du testa om A-, B- och C-knapparna på din kontrollplatta fungerar som de ska. Tryck på A- och Startknappen samtidigt för att gå tillbaka till Options-skärmen.

1P VS. 2P MODE. Bepaal hoeveel keer je wilt spelen in een match tegen een vriend. Een match kan zelfs uit 15 spelletjes bestaan!

SAMPLING: Gebruik deze optie voor het uitschakelen van bepaalde geluidseffecten die tijdens het spel gebruikt worden.

INPUT TEST: Kies dit scherm en druk op Toets A, B of C om te testen of de Toetsen op je Controller op de juiste manier werken. Druk tegelijkertijd op Toets A en de Start Toets om terug te keren naar het Optie scherm.

1P VS. 2P MODE (1 pelaaja vastaan 2 pelaaja): Valitse montako peliä haluat sisältyltää ystäväsi vastaan pelattavaan otteluun. Ottelu voi koostua korkeintaan 15 pelistä.

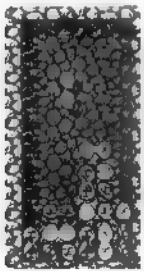
SAMPLING (näytteet): Tällä voidaan sammuttaa tietyt peissa käytetyt äänitehosteet.

INPUT TEST (näppäilytesti): Valitse tämä ruutu ja kytke test painamalla painiketta A, B tai C nähdäksesi toimivatko säätölevysi painikkeet oikein. Options-ruutuun palataan painamalla yhtäaikaa painiketta A ja aloituspainiketta.

The Object of the Game

When the game begins, beans drop from the top of the dungeon in pairs. When two beans of the same color touch, they link. Make the beans disappear from the dungeon by linking up four or more beans of the same color vertically or in clumps.

You can move a pair of beans around the dungeon by pressing the D-Button left or right. Rotate the beans by pressing Button A, B or C. To speed up their descent, press the D-Button down.



Der Zweck der Übung

Bei Spielbeginn fallen die Bohnen paarweise vom oberen Bildschirmbereich in das Verlies. Wenn sich zwei Bohnen der gleichen Farbe berühren, werden sie miteinander verbunden. Sie können die Bohnen aus dem Verlies verschwinden lassen, indem Sie vier oder mehr Bohnen der gleichen Farbe zu einer Gruppe zusammenschließen, die in Formen, in den nachstehenden Abbildungen gezeigt sind. Senkrecht, waagerecht oder in Klumpen.

Bohnenpaare können innerhalb des Verlieses umherbewegt werden, indem Sie die Richtungstaste nach rechts oder links drücken. Durch Drücken von Taste A, B oder C lassen sich die Bohnen drehen. Die Fallgeschwindigkeit erhöht sich, wenn Sie die Richtungstaste nach unten drücken.

L'Enjeu

Lorsque le jeu commence, les Beans tombent par deux du haut du donjon. Lorsque deux Beans de la même couleur se touchent, ils s'accollent l'un à l'autre. Faites disparaître les Beans du donjon en associant ensemble un minimum de quatre Beans de la même couleur verticalement, horizontalement ou en les agglutinant.

Vous pouvez déplacer deux Beans dans le donjon en appuyant sur le Bouton D vers la gauche ou la droite. Faites tourner les Beans avec le Bouton A, B ou C. Pour accélérer leur descente, appuyez sur le Bouton D vers le bas.

Objetivo del juego

Cuando comience el juego, caen en alubias de la parte superior de la mazmorra en pares. Cuando se toquen dos alubias del mismo color, se enlazarán. Haga que las alubias desaparezcan de la mazmorra enlazando hasta cuatro o más del mismo color, verticalmente, horizontalmente o en grupos.

¡Usted podrá mover un par de alubias alrededor de la mazmorra presionando el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha. Haga que las alubias giren presionando el botón A, B, o C. Para acelerar su descenso, presione el botón D hacia abajo.

L'obiettivo del gioco

Una volta che il gioco inizia, i fagioli cadono a coppie dalla sommità della prigione. Se due fagioli dello stesso colore si toccano, si uniscono. Fateli scomparire unendone quattro o più dello stesso colore verticalmente, orizzontalmente o in modo irregolare.

Potete muovere due fagioli premendo il pulsante D a destra o sinistra. Fateli ruotare premendo il pulsante A, B o C. Per accelerarne la discesa dovete premere il pulsante D in basso.

Spelets mål

När spelet börjar ramlar bönor ner två och två genom fängelsehålans tak. Om två bönor med samma färg vidrör varandr så smälter de ihop. Du kan smuggla ut bönorna ur fängelsehålan genom att smälta ihop fyra eller fler bönor av samma färg, antingen vertikalt horisontellt eller klumpar.

Du kan flytta omkring ett bonpar i hålan genom att vicka Ö-knappen åt antingen höger eller vänster. Rotera bönorna genom att trycka på antingen A-, B- eller C-knappen. För att skynda på deras fall vicka D knappen neråt.

Het Doel Van Het Spel

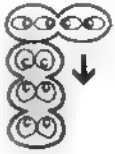
Als het spel begint, vallen er vanuit de nok van de kerker bonen in paren naar beneden. Als twee bonen van dezelfde kleur elkaar raken, blijven ze aan elkaar zitten. Laat de bonen uit de kerker verdwijnen door vier of meer bonen van dezelfde kleur aan elkaar te schakelen.

Je kunt een paar bonen door de kerker laten bewegen door op links of rechts op de R-toets te drukken. Draai de bonen een kwartslag door op Toets A, B of C te drukken. Om ze sneller te laten dalen druk je op omlaag op de R-toets.

Pelin tarkoitus

Kun peli alkaa, papuja tippuu vankityrmän yläosasta pareittain. Kun kaksi samanväristä papua koskettavat toisiaan, ne liittoutuvat yhteen. Vapauta papuja tyrmästä liittamalla yhteen neljä tai useampi samanvärinen papu pystysuoraan, vaakasuoraan tai ryhmiin.

Voit liikuttaa papuparia vankityrmässä painamalla Ö-painiketta vasemmalle tai oikealle. Pyöritä papuja painamalla painiketta A, B tai C. Voit nopeuttaa papujen putoamista painamalla D-painiketta alas.



If you drop a pair of beans horizontally on an uneven surface any bean left hanging will separate from the pair and drop to the lowest point When a group of beans disappears any beans left on top drop into the remaining space Use this to create chain reactions for bonus points

As you play the beans drop faster and faster The dungeon can only hold so many beans and if they reach the top of the dungeon, the bottom drops out and you lose the game

***Hint* Sometimes the descent rate of the beans speeds up suddenly, even in the early levels Don't panic! This is only temporary.**

Wenn ein Bohnenpaar horizontal auf einer unebenen Flache landet trennt sich die überstehende Bohne von ihrem Gefährten und fällt bis auf den tiefster Punkt im Verlies Sobald eine Bohnengruppe verschwindet, fallen die darüber befindlichen Bohnen in die entstehende Lücke Verwenden Sie diese Funktion, um eine Kettenreaktion zu starten und Bothinuspunkte einzuheimsen

Mit der Zeit fallen die Bohnen mit wachsender Geschwindigkeit Das Verlies kann natürlich nur eine gewisse Menge Bohnen aufnehmen wenn der obere Rand des Verliess erreicht ist fällt der Boden heraus und Sie haben das Spiel verloren

***Hinweis* Die Fallgeschwindigkeit der Bohnen erhöht sich manchmal ohne Vorwarnung, selbst in den frühen Levels. Kein Grund zur Panik! Es handelt sich hierbei um eine temporäre Erscheinung.**

Si vous faites tomber deux Beans horizontalement sur une surface inégale, tout Bean restant en suspension sera séparé des autres et tombera au point le plus bas Lorsqu'un groupe de Beans disparaît tout les Beans se trouvant au-dessus tomberont dans l espace restant Utilisez cette technique pour provoquer des réactions en chaîne et obtenir des points de bonus

Au fur et à mesure de la partie les Beans tomberont de plus en plus vite Le donjon ne peut contenir qu'un certain nombre de Beans et s'ils atteignent le sommet le bas s'ouvrira et vous aurez perdu.

***Conseil* Parfois la descente des Beans s accélère brusquement, même dans les niveaux du début. Ne vous inquiétez pas! Ce n est que provisoire**

Si hace caer horizontalmente un par de alubias sobre una superficie desigua cualquier alubia que quede colgando se separará del par y caerá hasta el punto mas bajo. Cuando desaparezca un grupo de alubias las que queden en la parte superior caeran hacia el espacio restante Utilice esto para crear reacciones en cadena a fin de obtener puntos de gratificacion!

A medida que juegue, las alubias caeran cada vez mas rápidas La mazmorra no puede contener tantas alubias y si éstas llegan al techo de la mazmorra el piso se hundirá, y usted habrá perdido el juego

***Consejo* A veces la velocidad de descenso de las alubias se acelera repentinamente, incluso en los primeros niveles ¡No se asuste! Esto es sólo temporal**

Se fate cadere una coppia di fagioli su di una superficie irregolare, i fagioli rimasti sospesi a mezz'aria si separano e cadono. Se un gruppo di fagioli scompare, quelli che rimangono a mezz'aria cadono a terra. Usate questi effetti per creare reazioni a catena e vincere punti premio!

Mano a mano che il gioco procede i fagioli cadono sempre più rapidamente. La pignone può contenere solo un numero limitato di fagioli e se si riempie, sprofonda e perdete il gioco.

"Suggerimento" A volte la velocità di caduta aumenta improvvisamente anche nelle fasi più facili del gioco. Non spaventatevi, è un effetto solo temporaneo

Om ett par bönor rämlar ner på en ojämn yta, så kommer den bönan som fortfarande "hänger" luften" att sätta sig löss och falla tills även den tar mark. När en grupp bönor rymmer från längelsehållan kommer de bönor som eventuellt låg ovanpå att ta deras plats. Utnyttja detta faktum för att skapa kedjereaktioner vilket ger dig härliga bonuspoäng!

Ju längre du spelar, desto snabbare faller bönorna. Det finns bara plats för att bestämt antal bönor i halan, och om nyss fallna bönor står i taket så kommer botten att gå ur och då har du förlorat den spelomgången.

"Tips" Ibland ökar bönornas fallhastighet plötsligt, även på de första nivåerna. Tå det lugnt! Detta är bara tillfälligt.

Wanneer je een paar bonen op een ongelijk oppervlak laat vallen, zal een boon die nog los hangt, zich van de andere boon losmaken en naar het laagste punt vallen. Wanneer een groep bonen verdwijnt, zullen de bonen die daar boven lagen, naar beneden vallen in de ruimte die overblijft. Gebruik dit om kettingreacties te veroorzaken die bonuspunten opleveren!

Als je speelt, gaan de bonen steeds sneller vallen. Er past slechts een beperkt aantal bonen in de kerker en als hij tot boven toe gevuld is, valt de bodem eruit en heb je het spel verloren.

"HINT" Soms daalen de bonen opeens veel sneller zelfs op de lagere levels. Geen paniek! Dit is slechts tijdelijk.

Jos pudotat papuparin vaalkasuorassa epätasaiselle pinnalle, ilmaan riippumaan jäänyt papu eroaa paristaan ja putoaa alimpaan kohtaan. Kun papuryhmä katoaa mahdollisesti ylös jääneet pavut putoavat jäljellä olevaan tilaan. Kayta tätä hyvaksesi saadaksesi aikaan ketjureaktion josta saat bonuspisteitä.

Pelin edetessa pavut putoavat nopeammin ja nopeammin. Vankityrmään mahtuu vain tietty määrä papuja ja jos pavut saavuttavat tyrmän yläosan, pohja putoaa ja hävität pelin.

"Vihje" Joskus papujen putoamisvauhti suurenee äkkiä aikaisillakin tasoilla. Älä hätäile! Tämä on vain tilapäistä.

Refugees

f you are playing an opponent, you can block your opponent s moves by dropping refugee beans into his or her dungeon. Refugee beans don t come from Beanville and can't be grouped with any clan — they can only leave the dungeon with a neighboring group of four or more beans. Call up refugee beans by making as many of your beans disappear as you can — preferably in chain reactions. The more beans you get rid of at one time, the more refugee beans get dumped into your rival's dungeon!

1 Refugees about to drop in
2 Refugee beans

Flüchtlinge

Wenn Sie zu zweit spielen, können Sie die Pläne Ihres Gegners durchkreuzen, indem Sie Flüchtlingsbohnen in sein Verlies einschleusen. Flüchtlingsbohnen kommen nicht aus Beanville und lassen sich nicht mit irgendeiner anderen Bohnensorte verbinden — die Fremdlinge können das Verlies nur zusammen mit einer bestehenden Gruppe von vier oder mehr Bohnen verlassen. Flüchtlingsbohnen lassen sich herbeizitieren, indem Sie möglichst viele Ihrer Bohnen verschwinden lassen — vorzugsweise durch Kettenreaktionen. Je mehr Bohnen Sie auf einen Schlag loswerden, um so mehr Flüchtlingsbohnen werden im Verlies Ihres Gegners abgeladen!

1 Sich nähernde Flüchtlinge
2 Flüchtlingsbohnen

Les Réfugiés

Si vous jouez contre quelqu'un, vous pouvez bloquer cette personne en faisant tomber des Beans réfugiés dans son donjon. Les Beans réfugiés ne viennent pas de Beanville et ne peuvent être regroupés avec les autres — ils ne peuvent que vivre dans le donjon à proximité d'un groupe de quatre Beans au minimum. Vous pourrez appeler les Beans réfugiés en faisant disparaître le plus possible de vos Beans — de préférence par des réactions en chaîne. Plus vous aurez de Beans qui tomberont en une fois, plus vous aurez de Beans réfugiés qui rempliront le donjon de votre rival!

1 Réfugiés sur le point de tomber
2 Beans réfugiés

Alubias refugiadas

Si está jugando contra un adversario podrá bloquear sus movimientos dejando caer alubias refugiadas en su mazmorra. Las alubias refugiadas no proceden de Beanville y no pueden agruparse con ningún clan; solamente pueden salir de la mazmorra con un grupo de cuatro o más alubias vecinas. Hágase con alubias refugiadas haciendo desaparecer cuantas alubias suyas pueda, preferiblemente con reacciones en cadena. ¡Cuantas más alubias haga desaparecer de una vez, más alubias refugiadas caerán dentro de la mazmorra de su rival!

1 Alubias refugiadas a punto de caer dentro
2 Alubias refugiadas

Fagioli rifugiati

Mentre combattete un nemico potete bloccarlo facendo cadere dei fagioli presenti nella sua prigione. I fagioli rifugiati non sono cittadini di Beanville e non fanno parte di alcuna famiglia. Possono uscire di prigione solo unendosi ad un gruppo vicino di almeno quattro fagioli. Richiamate i fagioli rifugiati lasciando scomparire quanti fagioli dei vostri potete, possibilmente in reazioni a catena. Più fagioli liberate in una volta e più fagioli rifugiati vengono scacciati nella prigione del vostro avversario[1].

1 Fagioli rifugiati pronti a cadere
Fagioli rifugiati

Flyktingbönor

Om du spelar mot en kompis, så kan du blockera din motspelares drag genom att slussa in flyktingbönor i hans eller hennes fängelsehåla. Flyktingbönorna är ursprungligen inte från Beanville, och kan inte blandas ihop med urbefolkningsbönor — de kan bara fly om den grupp som ligger bredvid bestämmer sig för att sticka. Du smyger in flyktingbönorna i din polares fängelsehåla genom att hjälpa så många som möjligt av dina egna bönor att fly — och då speciellt genom kedjereaktioner. Ju fler bönor du smusslar undan på samma gång, desto fler hamnar din motståndares hål.[1]

1 Flyktingbönor på väg in
2 Flyktingbönor

Vreemdelingen

Als je tegen iemand anders speelt, kun je het deze laatig maken door vreemde bonen in zijn of haar kerker te laten vallen. Vreemde bonen zijn geen inwoners van Bonendorp en kunnen daar niet mee samengevoegd worden ze kunnen de kerker alleen maar verlaten met een aangrenzende groep van vier of meer bonen. Je kunt vreemde bonen laten verschijnen, door zoveel mogelijk van jouw bonen te laten verdwijnen — het liefst in kettingreacties. Hoe meer bonen je in één keer kwijt raakt, hoe meer vreemde bonen er in de kerker van je tegenstander vallen![1]

1 Vreemde Bonen die gaan vallen
2 Vreemde Bonen

Pakolaiset

Jos pelaat vastapelaajaa vastaan, voit estää hänen liikkeensä pudottamalla pakolaispapuja hänen vankityrmäänsä. Pakolaispavut eivät ole kotoisin Beanvillesta eivätkä ne voi liittoutua muiden kanssa. Ne pääsevät pois vankityrmästa vain neljän tai useamman naapuripavun kanssa. Kuitu pakolaispapuja saamalla niin monta papua kotoamaan kuin vain pystyt meluisten keijureaktioilla. Mitä useammasta pavusta pääset eroon kerralla, sitä useampi pakolaispapu menee vihollisesi vankityrmään![1]

Putoamaisillaan olevat pakolaiset
2 Pakolaispavut

Check the top of your dungeon for a little advance warning of how many refugees are about to drop in, and where.

If you see ..	Then
One small clear bean	one refugee drops in
One big clear bean	six refugees drop in a row
One big red bean	thirty refugees drop in five rows and you're in trouble!

Scoring

- First pick up points by speeding up the descent rate of the beans falling into your dungeon
- Then pick up bonus points when your beans vanish — the bigger the chain reaction, the bigger the bonus.
- If you win a game within a certain amount of time in the Scenario Mode (110 seconds for a normal game), you receive a special Time Bonus for each second remaining.

Behalten Sie Ihren oberen Verlies-Bereich im Auge: hier erhalten Sie eine Vorwarnung, wieviel Fremdbohnen an welcher Stelle in Kürze eintreffen werden.

Symbol	Menge
Eine kleine farblose Bohne	Nur eine einzige Fluchtlingsbohne nähert sich
Eine große farblose Bohne	Sechs Fluchtlingsbohnen werden nacheinander auftauchen
Eine große rote Bohne	Dreißig Fluchtlingsbohnen in fünf Reihen kommen auf Sie zu — Sie haben ein Problem!

Punktesammeln

- Sie können Extrapunkte sammeln, indem Sie die Fallgeschwindigkeit der in Ihr Verlies fallenden Bohnen erhöhen.
- Bo(h)nuspunkte erhalten Sie, wenn Sie Ihre Bohnen verschwinden lassen — je größer die Kettenreaktion, um so größer der Bo(h)nus.
- Wenn Sie ein Spiel im Scenario Mode innerhalb einer gewissen Zeitspanne (110 Sekunden für ein Spiel mit normalem Schwierigkeitsgrad) gewinnen können, erhalten Sie einen speziellen Zeit Bo(h)nus für jede nicht benötigte Sekunde.

Regardez le sommet de votre donjon pour savoir, avec un peu d'avance, combien de réfugiés vont tomber et à quel endroit.

Si vous voyez ..	Alors
Un petit Bean clair	un réfugié tombera dans le donjon
Un gros Bean clair	six réfugiés tomberont d'un coup
Un gros Bean rouge	trente réfugiés tomberont en cinq rangs et vous aurez des problèmes!

Score

- Gagnez tout d'abord des points en accélérant la vitesse de descente des Beans qui tombent dans votre donjon.
- Puis accumulez les points de bonus lorsque vos Beans disparaissent — Plus la réaction en chaîne est importante, plus le bonus est élevé.
- Si vous remportez une partie en moins de 110 secondes dans le Scenario Mode, vous recevrez un Bonus de Temps spécial pour chaque seconde gagnée.

Compruebe el techo de su mazmorra para ver cuantas alubias refugiadas están a punto de caer dentro y dónde.

Si ve...	Entonces
Una alubia pequeña y clara ..	caerá una alubia refugiada
Una alubia grande y clara	caerán seis alubias en fila
Una alubia grande y roja.	caerán treinta alubias refugiadas en cinco filas, y ¡usted se encontrará en problemas!

Puntuación

- En primer lugar adquiera puntos acelerando la velocidad de descenso de las alubias que caen en su mazmorra.
- Después adquiera puntos de gratificación haciendo desaparecer alubias, cuando mayor sea la reacción en cadena, más puntos de gratificación obtendrá.
- Si gana un juego antes de cierto tiempo (110 segundos en un juego normal), recibirá una gratificación especial de tiempo por cada segundo restante.

Controllate la sommità della vostra prigione così da sapere in anticipo quanti rifugiati stanno per arrivare e dove

Se vedete...	Allora.
Un piccolo fagiolo chiaro.	Arriva un rifugiato
Un grande fagiolo chiaro.	Arrivano sei rifugiati
Un grande fagiolo rosso.	Arrivano trenta rifugiati divisi in cinque file. Siete nel pasticci

Punteggi

- Potete cominciare a fare punti accelerando la velocità di caduta dei fagioli che cadono nella vostra prigione
- Potete quindi prendere punti extra quando i fagioli spariscono: più grande è la reazione a catena e maggiore sarà il punteggio conquistato
- Se vincete un gioco entro un certo tempo nel modo SCENARIO MODE (110 secondi per un gioco normale) riceverete uno speciale premio per ciascun secondo che vi rimane

Kolla då och då längs taket på din fängelsehåla för att få ett hum om hur många flyktingbönor som är på väg in din håla, och var de kommer att hamna

Om du ser...	...så kommer...
en liten genomskinlig böna.	en flyktingböna att ramla in
en stor genomskinlig böna	sex flyktingbönor att ramla in
en stor rod böna	trettio flyktingbönor att ramla in i fem rader, och du sitter i klistret!

Att ta poäng

- Se till att plocka poäng genom att öka bönornas fallhastighet så mycket som möjligt
- Roffa åt dig bonuspoäng genom att få bönorna att försvinna — ju större kedjereaktioner är, desto större blir din bonus
- Om du vinner spelomgången (nom en viss tid i Scenario Mode (110 sekunder för en vanlig match), så får du en speciell tidsbonus för de sekunder som återstår

Houd de bovenkant van je kerker in de gaten, om te zien hoevee vreemde bonen op het punt staan in je kerker te vallen, en waar

Je ziet...	Dan
Een kleine heldere boon	valt er een vreemdeling in
Een grote heldere boon	vallen er zes vreemdelingen op een rij
Een grote rode boon	vallen er dertig vreemdelingen in vijf rijen en zit je in grote moeilijkheden

Scoren

- Verdien eerst punten door het afdalen te versnellen van de bonen die in je kerker vallen
- Verzamel daarna bonuspunten als je bonen verdwijnen — hoe groter de ketting reactie, hoe hoger de bonus
- Als je een spel wint binnen de tijdslimiet in de Scenario Mode (110 seconden in een normaal spel), krijg je een speciale Tijd Bonus voor elke seconde die nog over is.

Tarkasta vankityrmäsi yläosasta kuinka monta pakolaista on putoamaisillaan ja minne

Jos näet...	Sitten
Yhden pienen kirkkaan pavun	yksi pakolainen putoaa
Yhden suuren kirkkaan pavun	kuusi pakolaista putoaa yhdessä rivissä
Yhden suuren punaisen pavun	30 pakolaista putoaa viidessä rivissä ja sinulla on ongelma

Pisteet

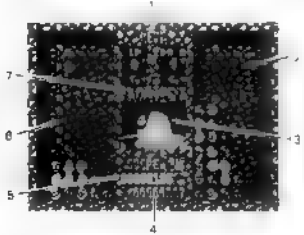
- Kerää ensin pisteitä nopeuttamalla vankityrmääsi putoavien papujen putoamisvauhtia
- Kerää sitten bonuspisteitä, kun papusi katoavat — mitä suurempi ketjureaktio, sitä suurempi bonus
- Jos voitat pelin tietyn ajan kuluessa Scenario Mode -muodolla (110 sekuntia normaalissa pelissä), saat enkoisen aikabonuksen kustakin jäljellä olevasta sekunnista

Scenario Mode

Here you'll match wits with Dr Robotnik's finest mechanical minds. Each henchbot is more cunning than the last and each has his own strategy. With each victory the action gets faster and more mind-boggling until you take on the evil Dr. Robotnik himself!

First you have the choice of starting a new game or continuing from a previous game using a password. Naturally you'll select START at first, so press the Start Button to get going.

1. Next pairs of beans to appear
2. Your opponent's dungeon
3. Your opponent
4. Your opponent's score
5. Your score
6. Your dungeon
7. Current stage



Scenario Mode

In diesem Spielmodus messen Sie Ihre mentalen Kräfte mit Dr. Robotniks besten mechanischen Gehirnen. Jeder Robogreifer ist ein bißchen gewitzter als sein Vorganger und jeder dieser Schurken hat seine eigene Strategie entwickelt. Mit jedem Erfolg, den Sie erzielen, wird das Tempo etwas hektischer und wahnwitziger und steigert sich bis zum Finale — Ihrem Rendezvous mit Ober-Bösewicht Dr. Robotnik persönlich!

Dieser Modus bietet Ihnen die Moglichkeit, ein neues Spiel zu beginnen oder mit Hilfe eines Kennworts ein vorher unterbrochenes Spiel fortzusetzen. Beim allerersten Mal wahlen Sie naturlich START (Neues Spiel) — drücken Sie also die Starttaste um mit dem Spiel zu beginnen.

1. Das nachste auftauchende Bohnenpaar
2. Verlies Ihres Gegners
3. Ihr Gegner
4. Punktzahl Ihres Gegners
5. Ihre Punktzah
6. Ihr Verlies
7. Momentaner Level

Scenario Mode

Ici vous êtes confronté aux cerveaux mécaniques les plus sophistiqués du Dr Robotnik. Chaque robobsbire est plus soumois que le précedent et possede sa propre strategie. A chaque victoire l'action s'accelère et devient plus compliquée jusqu'a ce que vouv vainquiez l'infernal Dr. Robotnik lu meme.

Tout d'abord, vous avez le choix entre commencer une nouvelle partie ou continuer a partir d'une partie précédente en utilisant un mot de passe. Naturellement, la première fois, vous devrez appuyer sur le Bouton START pour lancer le jeu.

1. Les deux Beans suivants apparaissent
2. Le donjon de votre adversaire
3. Votre adversaire
4. Score de votre adversaire
5. Votre score
6. Votre donjon
7. Stade de la partie

Scenario Mode

Aquí pondrá a prueba su ingenio contra las mentes mecánicas mejores del Dr. Robotnik. Cada robot es más astuto que el anterior y cada uno de ellos posee su propia estrategia. ¡Con cada victoria la accion se volverá mas rápida y sobresaltadora hasta que pueda vence al propio diabólico Dr. Robotnik.

En primer lugar tendrá la oportunidad de iniciar un nuevo juego o continuar desde un juego anterior utilizando una contraseña. Naturalmente, al principio tendra que seleccionar START (inicio) por lo tanto presione el boton de inicio para pasar al juego.

1. Parejas de alubias que apareceran a continuacion
2. Mazmorra de su adversario
3. Su adversario
4. Puntuación de su adversario
5. Su puntuación
6. Su mazmorra
7. Etapa actua

Modo SCENARIO MODE

Dovrete dare battaglia alle menti elettroniche più acute che Dr Robotnik possieda Ognuno dei robot è più astuto del precedente e ciascuno possiede una sua strategia Ogni vittoria rende azione più rapida e difficile sino a che non vi troverete di fronte il Dr Robotnik in persona!

Prima dovete scegliere se iniziare un nuovo gioco o continuare una partita precedente servendovi di una parola d'ordine Naturalmente ora dovete iniziare una nuova partita e quindi premere il pulsante START per farla iniziare

1 Il paio di fagioli successivi
2 La prigione del vostro nemico
3 Il vostro nemico
4 Il punteggio del vostro nemico
Il vostro punteggio
6 La vostra prigione
7 Fase del gioco attuale

Scenario Mode

Har kan du mata dina talanger med Dr Robotniks mest framstående mekaniska genier Varje robothjälpuk du träffar på är listigare an den förra, och varenda an har sin alldeles egen strategi För varje vinst blir spelet snabbare och mer komplicerat anda tills du i slutändan tar dig an sjalvaste Dr Robotnik!

Först kan du välja mellan att påbörja ett nytt spel eller fortsatta fran en tidigare spelomgång genom att anvanda ett losenord Första gången du spelar kommer du naturligtvis att välja START (att borja från början) så tryck på Startknappen for att satta igång

Det bonpar som gör entré härnast
2 Din motståndares fange sehäla
Din motståndare
4 Din motståndares poanganta.
Ditt poanganta.
6 Din fangelsehåla
7 Den nuvarande spelnivån

Scenario Mode

Hier neem je het op tegen Dr Robotnik s beste mechanische brains Iedere robothelper is nog listiger dan de vorige, en heeft zijn eigen strategie Na elke overwinning neemt de actie sneller toe en moet je je hersens nog meer pijnigen totdat je uiteindelijk tegenover Dr Robotnik zelf komt te staan!

Eerst krijg je de keuze om met een nieuw spel te beginnen of om door te gaan met een vorig spel door een paswoord te gebruiken. Natuurlijk kies je de allereerste keer voor START dus druk je op de Start Toets om van start te gaan

1 Het volgende paar bonen dat gaat verschijnen
2 De kerker van je tegenstander
3 Je tegenstander
4 De score van je tegenstander
5 Jouw score
6 Jouw kerker
7 Huidige Fase

Scenario Mode -muoto

Tässä joudut testaamaan älysi Dr Robotnikin huonompien mekaanisten aivojen kanssa Kukin apulaisrobotti on ovelampi kuin edellinen ja kullakin on oma strategiansa. Kullakin voitolla toiminta nopeutuu ja vaikeutuu, kunnes pääset koetukseen itsensä pahan Dr Robotnikin kanssa!

Ensin voit valita aloitatko uuden pelin vai jatkatko edellisellä pelillä tunnussanaa kayttamalla Tietysti valitset ensin START (aloitus) jolloin painat aloituspainiketta

Seuraavaksi nakyviin tulevat papupart
2 Vastustajasi vankityrmä
3 Vastustajasi
4 Vastustajasi pisteet
5 Sinun pisteesi
6 Vankityrmäsi
7 Pelin vaihe

Next you'll see the lineup of your opponents and meet your first challenger. The henchbot you'll be playing is highlighted. Before the game begins he has something to say. If you want to skip his remarks, press the Start Button to go straight to the action.

You can gauge your progress by the look on your opponent's face in the center of the screen — for a robot he's not very good at hiding his expression.

If you win the match, you'll receive a password to the next match (for more on entering passwords, see page 36). Press Button A, B or C or the Start Button to meet your next challenger and begin the next match.

If you lose the match, you'll see the Game Over/Continue screen. If you want a rematch against the last challenger you lost to, press the Start Button before the countdown ends.

Note: If you play Scenario Mode with Control Pad 2, your Dungeon will appear on the right side of the screen.

Nun erscheint ein Bildschirm mit Ihren Herausforderern. Der nächste gegen Sie antretende Robogrefler wird hervorgehoben. Bevor das Spiel beginnt, möchte er Ihnen noch etwas sagen. Wenn Sie seine Bemerkungen nicht interessieren, drucken Sie die Starttaste um sofort mit der Action zu beginnen.

Ihr eigener Fortschritt läßt sich am Gesichtsausdruck Ihres Gegners in der Bildschirm-Mitte ablesen — es handelt sich hier scheinbar um ein ziemlich emotionales Roboter-Modell!

Wenn Sie diesen Zweikampf gewinnen, erhalten Sie ein Kennwort, mit dem Sie zum nächsten Level gelangen können (für weitere Informationen zur Eingabe der Kennworter siehe Seite 36). Drucken Sie Taste A, B, C oder die Starttaste damit sich Ihnen der zweite Herausforderer vorstellt, der nächste Zweikampf kann nun beginnen.

Im Falle einer Niederlage erscheint der Game Over/Continue-Bildschirm. Wenn es Sie nach einer Revanche gegen den letzten Herausforderer gelustet, drucken Sie die Starttaste, bevor der Timer abgelaufen ist.

Hinweis: Wenn Sie im Planspiel-Modus das Control Pad 2 benutzen, erscheint Ihr Verlies auf der rechten Bildschirmseite.

Vous verrez ensuite tous vos adversaires et rencontrerez votre premier opposant. Le robosbire contre lequel vous jouerez sera éclairé. Avant que la partie ne commence, il parlera. Pour éviter ses remarques, appuyez sur le Bouton Start et vous serez immédiatement au début de l'action.

Vous pourrez évaluer vos progrès en observant la face de votre adversaire, au centre de l'ecran — Pour un robot, il n'est pas très doué pour cacher ses sentiments.

Si vous gagnez le match, vous recevrez un mot de passe pour le niveau suivant (pour plus de détails sur la saisie des mots de passe, voir page 36). Appuyez sur le Bouton A, B ou C ou le Bouton START pour rencontrer votre prochain adversaire et commencer la partie suivante.

Si vous perdez le match, vous verrez l'écran Game Over/Continue. Si vous voulez vous battre à nouveau contre le dernier adversaire qui vous a fait perdre, appuyez sur le Bouton START avant la fin du compte à rebours.

Note: Si vous jouez en Scenario Mode avec la manette 2, votre donjon se trouvera sur la droite de l'ecran.

A continuación verá una formación de enemigos, y se enfrentará al primero. El robot contra el que peleara estará resaltado. Antes de comenzar el juego, él dirá algo. Si desea saltar sus observaciones, presione el botón de inicio para pasar directamente a la acción.

Usted podrá comprobar su progreso observando la cara de su adversario del centro de la pantalla. ¡Los robots no tienen cara para jugar al póquer!

Si usted gana la batalla, recibirá una contraseña para la siguiente (con respecto a la forma de introducir la contraseña, consulte la página 36). Presione el boton A, B, C o el de inicio para enfrentarse a su adversario y comenzar la siguiente pelea.

Si pierde la batalla, verá la pantalla Game Over/Continue. Si desea volver a enfrentarse al último adversario que le derrotó, presione el boton de inicio antes de que finalice la cuenta atras.

Nota: Si juega en el modo Scenario Mode con el controlador 2, su mazmorra aparecerá en la parte derecha de la pantalla.

Vedrete quindi su di uno schermo i vostri nemici ed incontrerete il vostro primo sfidante: il robot che combatterete viene illuminato. Prima dell'inizio del gioco esso dice alcune parole. Se non desiderate ascoltarlo, premete il pulsante START per iniziare direttamente il gioco.

Potrete valutare i vostri progressi dall'espressione del vostro nemico al centro dello schermo. Anche se è un robot non è capace di nascondere i suoi stati d'animo.

Se vincete, riceverete la parola d'ordine per entrare nel livello successivo (per maggiori dettagli sulle parole d'ordine vedi pag. 37). Premete il pulsante A, B, C o START per affrontare il nemico successivo ed iniziare un nuovo gioco.

Se perdete, vedrete apparire le parole GAME OVER/CONTINUE sullo schermo. Se volete combattere di nuovo contro lo stesso nemico, premete il pulsante START prima della fine del conteggio alla rovescia.

Nota. Se giocate nel modo SCENARIO MODE con la tastiera di controllo 2 la vostra prigione apparirà sul lato destro dello schermo.

Därnäst står alla de elaka robotar du måste fajtas mot på parad. Den platnikias som står på tur är framhävd innan matchen tar sin början, så vill han saker klacka ur sig något stoddigt. Om du vill slippa lyssna på hans snack så tryck på Startknappen för att låta tävlingarna tala istället.

Du kan kolla läget genom att skåla din motståndares ansikte som visas mitt på skärmen — de är inte speciellt bra på det här med pokerfejs. Åtminstone inte för att vara robotar.

Om du vinner en match får du ett lösenord som ger dig tillgång till nästa match (se sid. 37 för detaljer angående lösenord). Tryck på antingen A-, B- C-, eller Startknappen för att hälsa på din näste motståndare och för att sätta igång den matchen.

Om du förlorar matchen går du till Game Over/Continue skärmen. Om du vill ha revansch mot den utmanare som just spöat upp dig, tryck då på Startknappen innan nedräkningen når noll.

Obs. Om du använder kontrollplatta 2 för att spela Scenario Mode så visas din fängelsehåla på den högra sidan av skärmen.

Daarna verschijnt de opstelling van je tegenstanders en ontmoet je je eerste uitdager. De robothelper waarmee je speelt, is helder opgekicht. Voordat het spel begint, heeft hij nog iets te zeggen. Als je zijn opmerkingen niet wilt horen, druk je op de Start Toets om meteen tot actie over te gaan.

Je kunt afiezen hoever je vordert aan het gezicht van je tegenstander in het midden van het scherm — al is hij een robot, zijn gezichts-uitdrukking kan hij niet verbergen!

Als je de match wint, krijg je een password om naar de volgende match te gaan (als je meer wilt weten over het invoeren van passwoorden, zie pagina 37). Druk op Toets A, B of C of de Start Toets om je volgende tegenstander te ontmoeten en de volgende match te beginnen.

Als je de match verliest, krijg je het Game Over/Continue scherm te zien. Wanneer je een rematch wilt tegen de laatste tegenstander van wie je verloren hebt, druk je op de Start Toets voordat de timer op nul komt te staan.

Let op: Wanneer je de Scenario Mode speelt met Controller 2, verschijnt jouw kerker op de rechterhelft van het scherm.

Seuraavaksi näet vastustajasi ja tapaat ensimmäisen vastapelaajasi. Se apulaisrobotti, jota vastaan pelaat, on valaistu. Ennen kuin pelaat, hänellä on jotakin sanottavaa. Jos haluat ohittaa hänen huomautuksensa, mene suoraan pelin painamalla aloituspainiketta.

Voit tarkkailla menestystasi ruudun keskellä näkyvistä vastustajasi kasvojen ilmeistä — robotiksi hän ei ole oikein hyvä pilottiamaan ilmeitään!

Jos voitat ottelun, saat tunnussanan seuraavaan otteluun (enemmän tunnussanojen näppäilystä sivulla 37). Kohtaa seuraava vastustajasi ja aloita seuraava ottelu painamalla painiketta A, B tai C tai aloituspainiketta.

Jos hävität ottelun, näet Game Over/Continue -ruudun.
Jos haluat jatkaa ottelun viimeisen vastustajasi kanssa, jolle hävisit, paina aloituspainiketta ennen kuin lasku loppuu.

HUOM! Jos pelaat Scenario Mode muodolla säätölevyllä 2, sinun vankityrmäsi näkyy ruudun oikealla puolella.

What's the Password?

A password appears whenever you've won a match in Scenario Mode and you can use this password to begin play at the next level later on. To enter a password, choose Scenario Mode, then select CONTINUE. The PASSWORD screen appears. Use the D-Button to highlight the type of bean you want to fill the first space, then press Button A or C to go to the next. If you make a mistake press Button B or highlight the backwards arrow and press Button A or C to go back a space. Then select the correct bean.

Ihr Kennwort, bitte!

Ein Kennwort wird ausgegeben nachdem Sie im Scenario Mode einen Zwe-kampf gewonnen haben, dieses Kennwort konnen Sie dazu verwenden zu einem späteren Zeitpunkt auf dem nächsten Level weiterzuspielen. Um ein Kennwort einzugeben, wählen Sie zunachst den Scenario Mode, dann CONTINUE. Nun erscheint der PASSWORD Bildschirm. Verwenden Sie die Richtungstaste, um die Bohne anzuwahlen, die Sie in die erste Leerstelle einsetzen wollen. Danach drucken Sie die Taste A oder C, um zur nachsten Bohne zu gehen. Falls Ihnen ein Fehler unterlauft, drucken Sie Taste B oder wählen Sie den Rückschritt Pfeil an, drucken Sie danach Taste A oder C um einen Schritt zurückzugehen. Wählen Sie danach die richtige Bohne.

Qu'est-ce qu'un mot de passe?

Un mot de passe apparaît chaque fois que vous gagnez un match dans le Scenario Mode. Vous utiliserez ce mot de passe ultérieurement, pour commencer à jouer directement au niveau supérieur. Pour entrer un mot de passe, choisissez le Scenario Mode, puis sélectionnez CONTINUE. L'écran PASSWORD (mot de passe) apparaîtra. Utilisez le Bouton D pour éclairer le Bean que vous voulez dans le premier espace et appuyez sur le Bouton A ou C pour passer au suivant. Si vous vous trompez, appuyez sur le Bouton B ou éclairez la flèche de retour en arrière et appuyez sur le Bouton A ou C pour revenir d'un espace en arrière. Sélectionnez alors le Bean correct.

¿Qué es la contraseña?

Cada vez que gane una pelea en el modo Scenario Mode, aparecerá una contraseña y usted podrá utilizar esta contraseña para comenzar a jugar en el nivel siguiente más tarde. Para introducir una contraseña, elija el modo Scenario Mode, y después seleccione CONTINUE. Aparecerá la pantalla PASSWORD (contraseña). Utilice el botón D para resaltar la alubia con la que desee llenar el primer espacio y después presione el botón A o C para pasar a la siguiente. Si comete un error presione el botón B o resalte la flecha hacia atrás y presione el botón A o C para retroceder un espacio. Después seleccione la alubia correcta.

La parola d'ordine

La parola d'ordine appare ogni volta che avete vinto una partita nel modo SCENARIO MODE ed in seguito potete usare questa parola d'ordine per iniziare il gioco direttamente dal livello successivo. Per introdurre la parola d'ordine, scegliete il modo SCENARIO MODE e quindi CONTINUE. Lo schermo PASSWORD della parola d'ordine appare. Usate il pulsante D per illuminare il tipo di fagiolo che volete per riempire il primo spazio e quindi premete il pulsante A o C per passare al successivo. Se fate un errore, premete il pulsante B o illuminate la freccia di ritorno e premete il pulsante A o C per tornare indietro di uno spazio. Scegliete poi il fagiolo corretto.

Jaha, och lösenordet då...?

Ett lösenord dyker upp varje gång du vunnit en match i Scenario Mode, och du kan använda detta lösenord för att fortsätta spela på nästa nivå en annan gång. För att mata in ett lösenord, välj Scenario Mode och därefter CONTINUE. Du hamnar då på PASSWORD-skärmen. Använd D-knappen för att välja den typ av bönа du vill ha, den första rutan, och tryck därefter på A- eller C-knappen för att gå till nästa ruta. Om du råkar göra ett misstag, så tryck på B-knappen eller välj pilen som pekar åt vänster och tryck därefter på A- eller C-knappen för att gå tillbaka ett steg. Väl, därefter rätt bönа.

Het Paswoord

Iedere keer als je een match gewonnen hebt in de Scenario Mode, verschijnt er een paswoord en dit paswoord kun je gebruiken om later naar het volgende level te gaan. Om een paswoord in te voeren, kies je voor de Scenario Mode en daarna CONTINUE. Het PASSWOORD scherm verschijnt. Gebruik de R-toets om het soort boon te kiezen dat je op de eerste positie wilt plaatsen druk daarna op Toets A of C om naar de volgende te gaan. Als je een fout maakt druk je op Toets B of selecteer je de teruggaande pijl en druk je op Toets A of C om naar een positie terug te gaan. Kies daarna de juiste boon.

Mikä on tunnussana?

Tunnussana tulee näkyviin aina kun voitat ottelun Scenario Mode -muodolla. Voit käyttää tätä tunnussanaa aloittaaksesi pelin seuraavalta tasolta myöhemmin. Tunnussana näppäillään valitsemalla ensin Scenario Mode -muoto ja sitten CONTINUE. PASSWORD-ruutu (tunnussana) tulee näkyviin. Valaise D-painikkeella se papupyyppi, jolla haluat täyttää ensimmäisen paikan, ja siirry sitten seuraavaan painamalla painikетta A tai C. Jos teet virheen, paina painiketta B tai valaise taaksepäin osoittava nuoli ja paina painiketta A tai C palataksesi aiille paikalle. Valitse sitten oikea papu

When you're ready to enter your password, press the Start Button, or select END and press Button A or C. If your password is incorrect, you'll hear a buzzer. Check your notes and try again. If the password is correct, the difficulty level for the password you entered appears below the password, then the Challenger Lineup appears. To exit the password screen without entering a PASSWORD, press Button B until the game menu screen reappears.

Wenn Sie Ihr Kennwort eingegeben haben und es bestätigen wollen, drücken Sie die Starttaste, oder wählen Sie END (Ende) an und drücken Sie die Taste A oder C. Sollte Ihr Kennwort inkorrekt sein, ertönt ein Summton. Überprüfen Sie in diesem Fall Ihre Notizen und versuchen Sie es noch einmal. Ist das Kennwort korrekt, wird unterhalb des Kennworts die Schwierigkeitsgrad für das eingegebene Lösungswort angezeigt; danach erscheint die Liste der nächsten Herausforderer. Um den PASSWORD-Bildschirm ohne Eingabe eines Kennworts zu verlassen, drücken Sie Taste B, bis der Spielmenü-Bildschirm angezeigt wird.

Lorsque vous êtes prêt à valider votre mot de passe, appuyez sur le Bouton START ou bien sélectionnez END et appuyez sur le Bouton A ou C. Si votre mot de passe n'est pas correct, vous entendrez une sonnerie. Vérifiez vos notes et essayez à nouveau! Si votre mot de passe est exact, le niveau de difficulté correspondant au niveau demandé apparaîtra sous ce mot de passe. Pour sortir de l'écran de PASSWORD sans entrer de mot de passe, appuyez sur le Bouton B jusqu'à ce que l'écran Mode Sélection réapparaisse.

Cuando esté listo para introducir la contraseña, presione el botón de inicio o seleccione END (fin) y presione el botón A o C. Si la contraseña es incorrecta, sonará un zumbador. Compruebe sus notas y vuelva a intentarlo! Si la contraseña es correcta aparecerá el nivel de dificultad para el que haya introducido la contraseña debajo de ésta, y después aparecerá la formación de enemigos. Para salir de la pantalla PASSWORD sin introducir la contraseña, presione el botón B hasta que reaparezca la pantalla del menú del juego.

Una volta che siete pronti ad introdurre la parola d'ordine premete il pulsante START oppure selezionate END e quindi premete il pulsante A o C. Se la parola d'ordine è scorretta sentirete un cicalino. Controllate i vostri appunti e riprovate. Se la parola d'ordine fosse invece corretta lo schermo del livello cui la parola d'ordine corrisponde appare sotto alla parola stessa e quindi il gruppo dei vostri avversari appare. Per abbandonare lo schermo PASSWORD senza introdurre la parola d'ordine, premete il pulsante B fino a fare apparire lo schermo MODE SELECTION.

Tryck på Startknappen när du är redo att mata in ditt lösenord, eller välj END (avsluta) och tryck därefter på A- eller C-knappen. Om lösenordet är inkorrekt hörs ett surrande ljud. Kolla vad du skrivit ner och försök igen! Om ditt lösenord är korrekt, så dyker det lösenordets nivå upp under lösenordet. Därefter får du återigen se en kavalkad av alla dina motståndare. För att lämna PASSWORD skärmen utan att mata in ett lösenord, tryck på B-knappen tills spelmenyn dyker upp igen.

Wanneer je er klaar voor bent om je paswoord in te voeren, druk je op de Start Toets of kies je voor END en druk je op Toets A of C. Indien je paswoord niet goed is, hoor je een zoemer. Controleer je paswoord en probeer het opnieuw! Indien het paswoord goed is verschijnt het moeilijkheidslevel dat bij dat paswoord hoort onder het paswoord en krijg je daarna de opteling van je tegenstanders voor te zien. Om het paswoord scherm te verlaten zonder een paswoord in te voeren, druk je op Toets B totdat het Mode Selectie scherm weer verschijnt.

Kun olet valmis näppäilemään tunnussanasi, paina aloituspainiketta tai valitse END (loppu) ja paina painiketta A tai C. Jos tunnussanasi on väärin, kuulet äänimerkin. Tarkasta muistiinpanosi ja yritä uudelleen! Jos tunnussana on oikea, sen alle tulee näkyviin näppäilemäsi tunnussanan vaikeustaso, ja sen jälkeen näkyviin tulevat vastustajasi. Jos haluat lopettaa PASSWORS-tuodun (tunnussana näppäilemättä tunnussanaa) paina painiketta B kunnes pelivalikko tulee näkyviin.

1P VS 2P Mode

You and a friend can challenge each other to a bean-slinging match of 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 or 15 games (you can set the number of games in the Options Mode — see page 20).

When the game screen appears, and both players can choose from five levels of difficulty by pressing the D-Button up or down. The game begins when both players have selected a difficulty level and pressed the Start Button.

Zweikampf-Modus

In diesem Modus können Sie einen Freund zu einem Bohnenkampf einladen, der sich über 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 oder 15 Spiele erstrecken kann (die Anzahl der Spiele läßt sich im Optionenmenü einstellen — siehe Seite 20).

Auf dem nun erscheinenden Spiel-Bildschirm stehen für beide Spieler je fünf Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, die durch Drücken der Richtungstaste nach oben oder unten angewählt werden können. Das Spiel beginnt, nachdem beide Spieler ihren Schwierigkeitsgrad bestimmt haben und die Starttaste gedrückt wurde.

1P VS 2P Mode

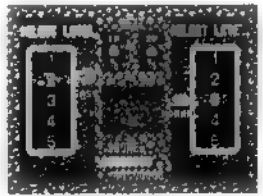
Vous pouvez vous mesurer à un ami dans un autre match de 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 ou 15 parties (vous pouvez fixer le nombre de parties dans le mode Options — voir page 20).

Lorsque l'écran de jeu apparaît, les deux joueurs peuvent choisir parmi 5 niveaux de difficulté en appuyant sur le Bouton D vers le haut ou le bas. La partie commencera lorsque les deux joueurs auront sélectionné un niveau de difficulté et appuyé sur le Bouton Start.

1P VS. 2P Mode

Usted podrá jugar contra un amigo en una confrontación de lanzamiento de alubias de 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, o 15 juegos (usted podrá determinar el número de juegos en la pantalla Options, consulte la página 20).

Después aparecerá la pantalla de juego, y ambos jugadores podrán elegir entre cinco niveles de dificultad presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo. El juego comenzará cuando ambos jugadores hayan seleccionado un nivel de dificultad y hayan presionado el botón de inicio.



Modo 1P VS 2P MODE

Se volete potete anche sfidare un amico ad una partita di lancio dei fagioli comprendente 1 3 5 7 9 11, 13 o 15 giochi (potete selezionare il numero di giochi nel modo OPTIONS Vedi pag 21)

Quando lo schermo del gioco appare entrambi i giocatori possono eseguire la selezione tra cinque livelli di difficoltà per mezzo del pulsante D in alto o in basso Il gioco inizia quando entrambi i giocatori hanno selezionato un livello di difficoltà e premuto il pulsante START

1P VS. 2P Mode

Du kan utmana en polare på en bönestund som varar i antingen 1 3 5 7 9 11 13 eller 15 matcher (antalet matcher ställer ni in på Options skärmen — se sid. 21 för detaljer)

När spelmenyn dyker upp kan var och en av er välja mellan fem olika svårighetsgrader genom att vicka D-knappen uppåt eller neråt Spelet börjar när båda spelarna har valt svårighetsgrad och tryckt på Startknappen

1P VS 2P Mode

Ji, kunt het opnemen tegen een vriend in een boon-draaiend gevecht van 1 3, 5 7, 9 11 13 of 15 rondes (je kunt het aantal rondes kiezen op het Optie scherm — zie pagina 21)

Als het spel scherm verschijnt, kunnen beide spelers met omhoog of omlaag op de R toets een moeilijkheidsniveau kiezen Het spel begint als beide spelers hun niveau hebben gekozen en op de Start Toets hebben gedrukt

1 pelaaja vastaan 2. pelaaja -muoto

Voit pelata ystävasi kanssa 1,3,5 7 9 11 13 tai 15 pelistä koostuvan papujen sinkoamisottelun (voit saataa pelien määrän Options-muodolla katso sivua 21).

Kun peliruutu tulee nakyviin kumpikin pelaaja voi valita jonkin viidestä vaikeustasosta painamalla D-painiketta ylös tai alas Peli alkaa, kun kumpikin pelaaja on valinnut vaikeustason ja painanut aloituspainiketta

Player 1's dungeon is on the left side of the screen and Player 2's on the right side. The rules are the same as in Scenario Mode — eliminate as many beans as you can, and use chain reactions to block your opponent's moves with refugee beans.

1. Next Pairs of beans to appear
2. Player 2's dungeon
3. Games won by Player 2 (none yet)
4. Player 2's score
5. Player 1's score
6. Games won by Player 1
7. Player 1's dungeon

Das Verlies von Spieler 1 befindet sich auf der linken, das Verlies von Spieler 2 auf der rechten Seite. Die Spielregeln sind die gleichen wie im Scenario Mode — befreien Sie möglichst viele Bohnen und versuchen Sie, die Aktionen Ihres Gegners mit Hilfe von Kettenreaktionen und Fluchtlingsbohnen zu blockieren.

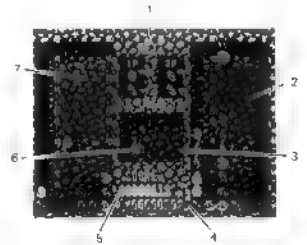
1. Das nächste auftauchende Bohnenpaar
2. Verlies von Spieler 2
3. Von Spieler 2 gewonnene Spiele (bisher noch keines)
4. Punktzahl von Spieler 2
5. Punktzahl von Spieler 1
6. Von Spieler 1 gewonnene Spiele
7. Verlies von Spieler 1

Le donjon du joueur 1 est sur la gauche de l'écran et celui du joueur 2 sur la droite. Les règles sont les mêmes que pour le Scenario Mode : éliminez autant de Beans que vous pourrez et provoquez des réactions en chaîne pour bloquer votre adversaire avec les Beans réfugiés.

1. Les deux Beans suivants à paraître
2. Donjon du joueur 2
3. Parties remportées par le joueur 2 (non plus)
4. Score du joueur 2
5. Score du joueur 1
6. Parties remportées par le joueur 1
7. Donjon du joueur 1

La mazmorra del jugador 1 será la de la parte izquierda y la del jugador 2 la de la parte derecha de la pantalla. Las reglas son las mismas que en el modo Scenario Mode, haga desaparecer cuantas alubias pueda, y utilice reacciones en cadena para bloquear los movimientos de su adversario con alubias refugiadas.

1. Parejas de alubias que aparecerán a continuación
2. Mazmorra del jugador 2
3. Juegos ganados por el jugador 2 (ninguno todavía)
4. Puntuación del jugador 2
5. Puntuación del jugador 1
6. Juegos ganados por el jugador 1
7. Mazmorra del jugador 1



La prigione del giocatore 1 si trova sul lato sinistro dello schermo e quella del giocatore 2 sul lato destro. Le regole sono uguali a quelle del modo SCENARIO MODE: eliminate quanti più fagioli potete ed utilizzate reazioni a catena per bloccare le offensive del vostro nemico con i fagioli rifugiati.

Il paio di fagioli successivi
1 La prigione del giocatore No. 2
2 Vittorie del giocatore No. 2 (none yet)
3 Il punteggio del giocatore No. 2
4 Il punteggio del giocatore No. 1
5 Vittorie del giocatore No. 1
6 La prigione del giocatore No. 1

Spelare 1 s fångelsehåla kommer alltid att vara till vänster på skärmen och spelare 2 s på den högra. Reglerna är desamma som för Scenario Mode — trolla bort så många bönor du kan och använd kedjereaktioner för att blockera din motståndares drag med flyktingbönor.

1 Det bonpar som gör entré härnäst
2 Spelare 2's fångelsehåla
3 Spelare 2 s antal vunna matcher (hittills inga alls)
4 Spelare 2's poängantal
5 Spelare 1 s poängantal
6 Spelare 1 s antal vunna matcher
7 Spelare 1 s fångelsehåla

De kerker van Speler 1 staat aan de linkerkant van het scherm, die van Speler 2 aan de rechterkant. De regels zijn hetzelfde als in de Scenario Mode — verwijder zoveel mogelijk bonen en gebruik kettingreacties om je vijand dwars te zitten met vreemde bonen.

1 Volgend paar Bonen dat gaat vallen
2 De kerker van Speler 2
3 Spelen gewonnen door Speler 2 (nog nul)
4 Score Speler 2
5 Score Speler 1
6 Spelen gewonnen door Speler 1
7 De kerker van Speler 1

Pelaajan 1 vankityrmä on ruudun vasemmalla puolella ja pelaajan 2 oikealla puolella. Säännöt ovat samat kuin Scenario Mode -muodolla — poista mahdollisimman monta papua ja käytä ketjureaktioita estääksesi vastustajasi lukkeet pakolaispavuilla.

1 Seuraavaksi näkyviin tulevat papuparit
2 Pelaajan 2 vankityrmä
3 Pelaajan 2 voittamat pelit (ei vielä yhtään)
4 Pelaajan 2 pisteet
5 Pelaajan 1 pisteet
6 Pelaajan 1 voittamat pelit
7 Pelaajan 1 vankityrmä

When your or your opponent s dungeon fills up with beans, the game ends There is no time bonus

If you chose a match of more than one game the Difficulty Selection screen reappears Each player then selects a level of difficulty and tries again At the end of the match (when one player has won a majority of the games) a tally of your wins and losses is displayed in the NEXT boxes The loser must press the Start Button before the countdown runs out to begin another match

Wenn Ihr Verlies oder das ihres Gegners mit Bohnen gefullt ist offnet sich der Boden und das Spiel ist zu Ende Es wird kein Zeit-Bonus ausgegeben

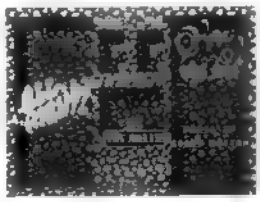
Haben Sie eine Spielserie von mehr als einem Spiel gewählt, erscheint nach jedem Match wieder der Bildschirm zur Wahl des Schwierigkeitsgrads Nun kann jeder Spieler seinen Schwierigkeitsgrad neu eingeben und einen weiteren Versuch unternehmen Am Ende der Match Serie (wenn einer der beiden Teilnehmer die Mehrzahl der Spiele gewonnen hat) erscheint in den NEXT Anzeigefeldern die Anzahl der Siege und Niederlagen. Um ein weiteres Spiel zu beginnen muß der Verlierer die Starttaste drucken bevor der Timer abgelaufen ist

Lorsque votre donjon ou celui de votre adversa re est rempli de Beans la partie est terminee Il n y a pas de bonus de temps

Si vous choisissez de jouer plusieurs parties l écran de Selection de Difficulte reapparaitra Chaque joueur pourra alors selectionner un niveau de difficulte et tenter sa chance a nouveau. A la fin du match (lorsqu un joueur aura gagne une majorite de parties, le compte de vos victoires et de vos pertes sera affiche dans les boites NEXT Pour commencer une autre partie le perdant devra appuyer sur le Bouton Start avant que le compte a rebours ne se termine

Cuando su mazmorra o la de su adversario se llene con alubias, el juego finalizará No existe gratificacion de tiempo

Si elige una confrontacion de más de un juego reaparecerá la pantalla de seleccion de nivel de dificultad. Cada jugador seleccionará entonces un nivel de dificultad y se volverá a la lucha. Al final de la confrontacion (cuando un jugador haya ganado la mayoria de los juegos) se visualizara la indicacion de sus victorias y pérdidas en los cuadrilateros NEXT Para iniciar otra confrontacion el perdedor debe a presionar el boton de inicio antes de que finalice la cuenta atras



Il gioco termina quando una delle due
prigioni si riempie. Non vi è alcun
punteggio premio per il tempo impiegato

Se selezionate una partita con più di un
gioco, lo schermo di selezione del livello
di difficoltà riappare. Ciascun giocatore
seleziona quindi un livello di difficoltà ed
gioco riprende. Al termine della partita
(quando uno dei giocatori ha vinto la
maggioranza dei giochi), un sommario di
quanto è stato vinto e perso viene
visualizzato nel riquadro NEXT. Per
iniziare un altra partita, il giocatore che
ha perso deve premere il pulsante
START prima che il conteggio alla
rovescia termini

När din eller din motståndares håla fylls
med bönor är spelet slut. Ledsen — här
får vinnaren ingen tidsbonus.

Om ni valde att spela en omgång som
innehöll mer än en match, så visas
menyn där ni väljer svårighetsgrad. Där
kan ni båda byta svårighetsgrad, och
sen är det bara att tuta och köra igen.
När en omgång är över (när en av er har
vunnit en majoritet av matcherna), så får
ni se en lista över hur många gånger
respektive spelare vunnit och förlorat.
NEXT-boxarna. Den som just förlorade
matchen väljer om ni ska spela en match
till och måste i så fall trycka på
Startknappen innan nedräkningen når
noll

Wanneer jouw kerker of die van je
tegenstander helemaal gevuld is met
bonen, is het spel afgelopen. Er wordt
geen tijd bonus gegeven

Als je voor een match koos die uit meer
dan één spelletje bestaat, verschijnt het
"Difficulty Selection" scherm weer. Elke
speler kiest dan een moeilijkheidsniveau
en probeert het opnieuw. Aan het eind
van de match (als één speler de
meerderheid van de spelletjes
gewonnen heeft), worden je winsten en
verliezen geteond in de NEXT vakjes.
De verliezer moet op de Start Tools
drukken voordat de timer op nul komt te
staan om met een volgende match te
beginnen

Kun sinun tai vastustajasi tyrmä on
täynnä papuja, peli loppuu. Aikabonusta
ei ole

jos olet valinnut useamman kuin yhden
pelin ottelun, näkyviin tulee vaikeustason
valintaruutu. Kukin pelaaja valitsee
vaikeustason ja yrittää uudelleen.
Ottelun lopussa (kun jompikumpi pelaaja
on voittanut enten pelejä) voittosi ja
häviösi näkyvät NEXT-ruuduissa. Toisen
ottelun aloittamista varten häviäjän on
painettava aloituspainiketta ennen
aikalaskun loppumista

Exercise Mode

Need some practice? Use this mode to sharpen your skills, alone or with a friend. First select your skill and bonus level — Easiest (with no bonus), Normal (with a 40,000 point bonus) or Hardest (with 90,000 extra points). Then press the Start Button to begin play.

1. Next pairs of beans to appear
2. Player 2's dungeon
3. Player 2's current stage
4. Has Bean cheers you on
5. Player 2's score
6. Player 1's score
7. Player 1's current stage
8. Player 1's dungeon

Exercise Mode

Fehlt Ihnen die Übung? Dieser Modus eignet sich ideal zu Trainingszwecken — allein oder mit einem Partner. Wählen Sie als erstes Ihren gewünschten Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der damit zusammenhängenden Bo(h)nus-Punkte. EASIEST (am leichtesten, daher kein Bo(h)nus). NORMAL (normal wofür Sie 40 000 Bo(h)nus-Punkte erhalten) oder HARDEST (am schwierigsten, wird mit 90 000 Extrapunkten belohnt). Drücken Sie dann die Starttaste, um das Spiel zu starten.

1. Das nächste auftauchende Bohnenpaar
2. Verlies von Spieler 2
3. Momentaner Level von Spieler 2
4. Has Bean feuert Sie an
5. Punktzahl von Spieler 2
6. Punktzahl von Spieler 1
7. Momentaner Level von Spieler 1
8. Verlies von Spieler 1

Exercise Mode

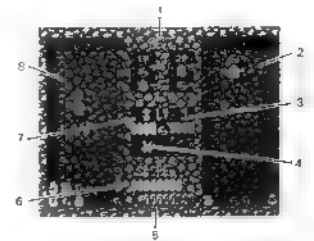
Vous souhaitez vous entraîner? Utilisez ce mode, seul ou avec votre adversaire, pour vous perfectionner. Sélectionnez d'abord votre niveau d'aptitude et de bonus — Easiest (le plus facile, mais sans bonus), Normal (avec 40 000 points de bonus) ou Hardest (plus difficile, avec 90 000 points à la clé). Puis, appuyez sur le Bouton Start pour commencer à jouer.

1. Les deux Beans suivants qui apparaîtront
2. Donjon du Joueur 2
3. Niveau actuel du Joueur 2
4. Has Bean vous applaudit
5. Score du Joueur 2
6. Score du Joueur 1
7. Niveau actuel du Joueur 1
8. Donjon du Joueur 1

Exercise Mode

¿Necesita practicar? Utilice este modo para perfeccionar su técnica, solo o con un amigo. Seleccione en primer lugar su nivel de habilidad y gratificación: Easiest (fácil) (sin gratificación), Normal (normal) (con 40 000 puntos de gratificación) o Hardest (difícil) (con 90 000 puntos de gratificación). Después presione el botón de inicio para iniciar el juego.

1. Parejas de alubias que aparecerán a continuación
2. Mazmorra del jugador 2
3. Etapa actual del jugador 2
4. Has Bean le anima
5. Puntuación del jugador 2
6. Puntuación del jugador 1
7. Etapa actual del jugador 1
8. Mazmorra del jugador 1



Modo EXERCISE MODE

Avete bisogno di esercizio? Utilizzate questo modo per esercitarvi da solo o con un amico. Scegliete il vostro livello di abilità ed i punti premio — EASIEST (facile) (nessun punto premio), NORMAL (normale) (con 40.000 punti premio) o HARDEST (difficile) (con 90.000 punti extra). Premete quindi il pulsante START per iniziare il gioco.

1. La coppia successiva di fagioli che appare
2. Prigione giocatore 2
3. Livello attuale giocatore 2
4. Has Bean vi saluta
5. Punteggio giocatore 2
6. Punteggio giocatore 1
7. Livello attuale giocatore 1
8. Prigione giocatore 1

Exercise Mode

Övning ger färdighet! Använd det här spelsättet för att finslipa dina tävlingar antingen ensam eller tillsammans med en kompis. Välj först din svårighets- och bonusnivå — Easiest (lättast: du får dock ingen bonus), Normal (halvlurigt, 40 000 bonuspoäng i potten), eller Hardest (svårast: 90 000 bonuspoäng i potten). Tryck därefter på Startknappen för att sätta igång spelet.

1. Det bönpar som gör entré härnäst
2. Spelare 2:s fängelsehåla
3. Spelare 2:s nuvarande nivå
4. Has Bean hejar fram dig
5. Spelare 2:s poängantal
6. Spelare 1:s poängantal
7. Spelare 1:s nuvarande nivå
8. Spelare 1:s fängelsehåla

Exercise Mode

Wil je nog wat oefenen? Gebruik deze Mode om je vaardigheden te vergroten, alleen of met een vriend. Eerst bepaal je je skill (vaardigheden) en bonus level: Easiest (makkelijkst: zonder bonus) Normal (normaal, met een 40 000 punten bonus) of Hardest (moeilijkst met een 90 000 punten bonus). Daarna druk je op de Start Toets om te beginnen met spelen.

1. Het volgende paar bonen dat gaat verschijnen
2. De kerker van Speler 2
3. De huidige fase van Speler 2
4. Has Bean maakt je vrolijk
5. Score van Speler 2
6. Score van Speler 1
7. De huidige fase van Speler 1
8. De kerker van Speler 1

Exercise Mode -muoto

Tarvitsetko harjoittelua? Tällä muodolla voit terottaa kykyjäsi yksin tai ystävästi kanssa. Valitse ensin taito- ja bonustaso — Easiest (helpoin) (ei bonusta), Normal (normaali) (40 000 pisteen bonus) tai Hardest (vaikein) (90 000 lisäpistettä). Aloita sitten peli painamalla aloituspainiketta.

1. Seuraavaksi näkyviin tulevat papupari
2. Pelaajan 2 vankityrmä
3. Pelaajan 2 nykytila
4. Has Bean kannustaa sinua
5. Pelaajan 2 pisteet
6. Pelaajan 1 pisteet
7. Pelaajan 1 nykytila
8. Pelaajan 1 vankityrmä

As your score climbs so does the level of difficulty and the speed at which the beans drop. You won't have any refugee beans to worry about, as in Scenario Mode and 1P VS 2P Mode but the action will be fast and furious enough to keep you hopping. And two guest characters appear just when your future starts looking bleak.

Has Bean used to be one of the jollier beans in the village until Dr Robotnik changed him into a robot. Usually he prefers to clown around on the sidelines but he hasn't forgotten his humble past. Occasionally he'll drop into your dungeon and take a little walk. Any beans he walks over change to the same color and disappear.

Big Bean is just that — a really big bean. So big, in fact, that any beans he drops on immediately vanish just to get out of his way. You'll usually find Big Bean lurking around the higher levels to give you and his buddies some help.

Mit steigender Punktzahl erhöhen sich auch der Schwierigkeitsgrad und die Fallgeschwindigkeit der Bohnen. Im Gegensatz zu Scenario Mode und 1P VS 2P Mode haben Sie es hier nicht mit auftauchenden Fluchtlingsbohnen zu tun, doch Langeweile kommt bestimmt nicht auf. Und wenn Sie trotz gewaltiger Anstrengungen ins Hintertreffen geraten erscheinen zur rechten Zeit zwei hilfreiche Geister.

Has Bean war eine der lustigsten Bohnen im Dorf, bis er von Dr Robotnik in einen Roboter verwandelt wurde. Normalerweise hält sich dieser Spaßmacher im Hintergrund, aber in gewissen Abständen erscheint er im Verlies, um Ihnen auszuhelfen. Er hat seine alten Freunde noch nicht vergessen. Wenn Has Bean bei seiner Wanderung mit anderen Bohnen in Kontakt kommt, nehmen diese die gleiche Farbe an und verschwinden danach.

Der Zweite im Bunde ist **Big Bean**, der seinem Namen alle Ehre macht. Diese Jumbo-Bohne ist so groß und kräftig, daß sie alle Bohnen, die sich in ihrem Weg befinden, sofort verschwinden lassen kann. Normalerweise wartet Big Bean in den oberen Spielstufen auf Sie, um Ihnen seine Hilfe anzubieten.

Lorsque votre score augmente le niveau de difficulté augmente également ainsi que la vitesse à laquelle les Beans tombent. Vous n'aurez pas à vous préoccuper des Beans réfugiés comme dans les Scenario Mode et 1P VS 2P Mode mais l'action sera suffisamment frénétique pour vous passionner. Et deux sujets apparaîtront juste lorsque votre avenir semblera compromis.

Has Bean était l'un des Beans les plus agréables du village avant que le Dr. Robotnik ne le transforme en robot. Normalement, il préfère faire le clown sans se mêler de quoi que ce soit, mais il n'a pas oublié le passé. A l'occasion, il tombera dans votre donjon pour faire une petite promenade. Tous les Beans, sur lesquels il marchera, deviendront de la même couleur et disparaîtront.

Big Bean est tout simplement comme son nom l'indique : un Bean vraiment gros. Si gros qu'en fait tous les Beans sur lesquels il tombe disparaissent de son chemin. Big Bean se cache en général dans les niveaux plus élevés pour vous apporter son aide ainsi qu'à ses amis.

A medida que aumente su puntuación aumentará también su nivel de dificultad y la velocidad de caída de las alubias. Usted no tendrá que preocuparse por las alubias refugiadas, como en los modos Scenario y 1P VS. 2P MODE, pero la acción será lo bastante rápida y violenta como para mantenerle saltando. Y aparecerán dos personajes invitados justamente antes de que su futuro comience a parecer poco prometedor.

Has Bean solía ser una de las alubias más joviales de la villa hasta que el Dr. Robotnik la convirtió en un robot. Normalmente prefiere hacer el payaso por línea de banda, pero no se ha olvidado de su humilde pasado. A veces entrará en la mazmorra para darse un poquito de paseo. Todas las alubias sobre las que pase cambiarán a mismo color y desaparecerán.

Big Bean es simplemente eso: una alubia realmente grande. De hecho es tan grande que cualquier alubia sobre la que caiga se desvanecerá inmediatamente para dejarle paso. Usted normalmente encontrará a Big Bean escondido en niveles superiores para echarle una mano a usted y a sus compañeros.

Mano a mano che il vostro punteggio aumenta, il livello di difficoltà e la velocità di caduta dei fagioli aumentano a loro volta. Non dovete preoccuparvi dei fagioli rifugiati come nei modi SCENARIO MODE e 1P VS 2P MODE ma il gioco è tanto veloce da darvi ugualmente pane per i vostri denti. E proprio quando meno ve lo aspettate arriveranno i nostri due nuovi personaggi che ancora non conoscete.

1 **Has Bean** era uno dei più simpatici fagioli del villaggio... sino a che il Dr. Robotnik non lo ha trasformato in un robot. Normalmente preferisce mantenersi ai margini del campo, ma non si è dimenticato delle sue origini. Ogni tanto entra in prigione e fa una passeggiata. Tutti i fagioli che all'aversa divengono dello stesso colore e scompaiono.

2 **Big Bean** è un grosso fagiolo. Esso è tanto grosso che tutti i fagioli su cui cade scompaiono. Lo troverete a livelli superiori in attesa di poter dare una mano ai suoi amici ed a voi.

2

Allt eftersom ditt poangantal stiger, så stiger du också i graderna, och allt går snabbare och snabbare. Till skillnad i än Scenario Mode och 1P VS 2P Mode behöver du inte bekymra dig över flyktingbönor, men allt går så fort att du till slut antagligen drabbas av svår panik. Och då, just som allt ter sig nattsvart dyker två gastartister upp.

1 **Has Bean** var en av de allra gladaste bönorna i byn... ända tills Dr. Robotnik förvandlade honom till robot. Han brukar vanligtvis mest stå och snegla längs sidlinjerna, men han har inte glömt sina rötter. Då och då kastar han sig in i handlingen och tar en liten promenad i din fängelsehåla. Alla de bönor han trampar på får samma färg, och kan på det sättet smita ut.

2 **Big Bean** är precis som han låter en riktigt fiaskig bona. Han är faktiskt så jättelik att andra bönor rymmer omedelbart, så att de inte står vägen. Du kommer antagligen att se det mesta av Big Bean på de högre niväerna, där han ger dig och hans bundisar en verkligt hjälpande hand.

Terwijl je score toeneemt, stijgt ook het moeilijkheidsleven en de snelheid waarmee de bonen vallen. Hier hoef je je niet druk te maken om vreemde bonen, zoals in de Scenario en 1P VS 2P Modes, maar de actie zal snel en fel genoeg zijn om jou flink te laten werken. En de twee gast spelers verschijnen juist als je toekomst er wel heel somber begint uit te zien.

1 **Was Boon was** altijd één van de jolligste bonen in het dorp... totdat Dr. Robotnik hem in een robot veranderde. Meestal vermaakt hij zich aan de zijkanten, maar hij is zijn vrolijke verleden nog niet vergeten. Af en toe valt hij in de kerker en loopt een beetje round. Alle bonen waar hij overheen loopt, krijgen dezelfde kleur en verdwijnen.

2 **Grote Boon** is precies wat ik zeg een enorm grote boon. Hij is zelfs zo groot, dat de bonen waar hij op valt onmiddellijk verdwijnen om uit zijn buurt te kunnen blijven. Meestal hangt de Grote Boon ergens rond op de hogere levels om jou en zijn bonenvriendjes een beetje te helpen.

Pisteittesi suuretessa paranevat myös tasosi ja vauhti, jolla pavut putoavat. Sinun ei tarvitse olla huolissasi pakolaispavuista kuten Scenario Mode ja 1P VS 2P Mode muodoilla, mutta vauhti on riittävä, joten tekemista on tarpeeksi. Ja kaksi vierashahmoa tulee nakyviin juuri kun tulevaisuutesi alkaa näyttää synkalta.

1 **Has Bean** oli yksi kylan iloisimmista pavuista... kunnes Dr. Robotnik muutti hänet robotiksi. Useimmiten hän pysyttelee mieluiten pelteilemassa sivustalle, mutta hän ei ole unohtanut vaatimatonta menneisyyttään. Silloin talloin hän putoaa vankityrmääs, ja ähtee pienelle kävelylle. Kaikki pavut, joiden päälle hän kävelee, muuttuvat samanvärisiksi ja katoavat.

2 **Big Bean** on juuri sitä mitä nimi sanoo — todella suuri papu. Iseasiassa niin suuri, että kaikki pavut, joiden päälle hän putoaa katoavat välittomästi paastakseen pois hänen tieltään. Löydät Big Bean in useimmiten korkeammilta tasoilta, joilla hän voi auttaa sinua ja kavereitaan.

The game ends when your dungeon fills up with beans. Press the Start Button to play another round, or wait for the HIGH SCORE Screen to come up before starting a new game.

Player 2 can join in at any time by pressing the Start Button on his or her Control Pad. The two players cannot attack each other with refugee beans and the game ends only when both players decide to stop. Either player can start a new game any number of times by pressing the Start Button.

Das Spiel endet, wenn Ihr Verlies mit Bohnen gefüllt ist. Sie können nun die Starttaste drücken, um eine weitere Runde zu beginnen, oder kurze Zeit warten, wonach der HIGH SCORE Bildschirm erscheint.

Im Trainings-Modus kann Spieler 2 jederzeit durch Drücken der Starttaste in ein bereits laufendes Spiel eingreifen. Die beiden Teilnehmer können sich nicht gegenseitig mit Fluchtlingsbohnen attackieren, das Spiel endet nur dann wenn beide Spieler beschließen, aufzuhören. Jeder Spieler kann durch Drücken der Starttaste eine beliebige Anzahl von neuen Spielen beginnen.

La partie se termine lorsque votre donjon est rempli de Beans. Appuyez sur le Bouton Start pour jouer une autre manche ou attendez l'écran HIGH SCORE (meilleurs scores) avant de commencer une nouvelle partie.

Le Joueur 2 peut participer au jeu à n'importe quel moment en appuyant sur le Bouton Start de sa manette de jeu. Les deux joueurs ne peuvent attaquer l'autre avec des Beans réfugiés et la partie ne se termine que lorsque les deux joueurs décident de s'arrêter. Les deux joueurs peuvent commencer une nouvelle partie toutes les fois qu'ils le désirent en appuyant sur le Bouton Start.

El juego finalizará cuando su mazmorra se llene de alubias. Presione el botón de inicio para jugar otra ronda o espere hasta que aparezca la pantalla HIGH SCORE (puntuación más alta) antes de iniciar un nuevo juego.

El jugador 2 podrá ponerse a jugar en cualquier momento presionando el botón de inicio de su controlador. Los dos jugadores no podrán atacarse entre s con alubias refugiadas, y el juego finalizará solamente cuando ambos jugadores decidan pararlo. Cada jugador podrá iniciar un nuevo juego el numero de veces que desee presionando el botón de inicio.

gioco termina quando la vostra prigione si riempie di fagioli. Premete il pulsante START per giocare nuovamente oppure attendete lo schermo dei punteggi HIGH SCORE prima di iniziare un'altra partita

giocatore 2 può entrare in gioco in qualsiasi momento premendo il pulsante START della sua tastiera di controllo. I due giocatori non possono attaccarsi a vicenda con fagioli rifugiati ed il gioco termina solo quando entrambi i giocatori decidono di interromperlo. Ciascun giocatore può iniziare una nuova partita per un qualsiasi numero di volte semplicemente premendo il pulsante START

Spelet är slut när fängelsehålan fylls med bönor. Tryck på Startknappen om du vill spela en omgång till eller vänta på att HIGH SCORE-skärmen dyker upp innan du påbörjar en ny spelomgång.

Spelare 2 kan komma in i spelet när som helst genom att trycka på Startknappen på hans eller hennes kontrollplatta. På det här spelsättet kan ni inte attackera varann med flyktingbönor och spelet tar slut först när ni båda bestämmer er för att lägga av. Vem som helst av er kan när som helst sätta igång en ny spelomgång genom att trycka på Startknapper

Het spel eindigt als je kerker helemaal vol zit met bonen. Druk op de Start Toets om nog een ronde te spelen, of wacht tot het Score scherm verschijnt voordat je met een nieuw spel start

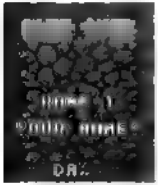
Speler 2 kan altijd mee gaan doen door op de Start Toets op zijn of haar Controller te drukken. De twee spelers kunnen elkaar niet aanvallen met vreemde bonen en het spel eindigt alleen wanneer beide spelers besluiten om te stoppen. Één van de spelers kan een nieuw spel starten zo vaak hij of zij dat wil door op de Start Toets te drukken

Peli loppuu, kun vankityrmäsi on täynnä papuja. Paina aloituspainiketta, jos haluat pelata Juden kierroksen, tai odota, kunnes HIGH SCORE -ruutu (korkeat pisteet) tulee näkyviin ennen kuin aloitat Juden pelin.

Pelaaja 2 voi liittyä peliin milloin tahansa painamalla oman säätölevynsä aloituspainiketta. Nämä kaksi pelaajaa eivät voi hyökätä toistensa kimmppuun pakolaispavuilla, ja peli loppuu vain kun kumpikin pelaaja päättää lopettaa. Kumpi tahansa pelaaja voi aloittaa Juden pelin kuinka monta kertaa tahansa painamalla aloituspainiketta.

High Score Screen

If you've achieved a high score by the time you choose to end the game, you'll be able to enter three initials on the HIGH SCORE screen that appears next. Scroll through the letters of the alphabet by pressing the D-Button up or down. Enter the desired letter and go on to the next space by pressing Button A, B or C or the Start Button. If you made a mistake, press the D-Button left to eliminate the character and go back to the previous space. Once you've entered all three initials, the initial entry screen is replaced by the HIGH SCORE screen. Congratulations.



High Score-Bildschirm

Wenn Sie am Ende des Spiels eine der bisher höchsten Punktzahlen erreicht haben, können Sie auf dem HIGH SCORE Bildschirm, der als nächstes erscheint, drei Initialen eingeben. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den gewünschten Buchstaben im Alphabet anzuwählen. Durch Drücken der Taste A, B, C oder der Starttaste geben Sie den Buchstaben ein und gehen zur nächsten Stelle weiter. Sollte Ihnen ein Fehler unterlaufen, drücken Sie die Starttaste, um den inkorrekten Buchstaben zu löschen und zur vorherigen Stelle zurückzukehren. Nachdem Sie die drei Initialen eingegeben haben, erscheint innerhalb des HIGH SCORE Bildschirms eine Anzeige, die über die bisher erreichten Höchstpunktzahlen informiert. Herzlichen Glückwunsch.

Ecran HIGH SCORE

Si vous avez fait l'un des meilleurs scores au moment où vous choisirez de terminer votre partie, vous pourrez entrer trois lettres sur l'écran HIGH SCORE qui apparaîtra ensuite. Passez d'une lettre de l'alphabet à l'autre en appuyant sur le Bouton D vers le haut ou le bas. Entrez la lettre voulue et passez à l'espace suivant en appuyant sur le Bouton A, B ou C ou le Bouton START. Si vous vous trompez, appuyez sur le Bouton D vers la gauche pour effacer le caractère et revenir à l'espace précédent. Une fois que vous aurez entré vos trois lettres, l'écran HIGH SCORE apparaîtra. Félicitations.

Pantalla de máxima puntuación

Si ha logrado una puntuación alta en el momento de elegir el fin del juego, podrá introducir sus iniciales (tres caracteres) en la pantalla HIGH SCORE que aparecerá a continuación. Desplácese a través de las letras del alfabeto presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo. Introduzca la letra deseada y vaya al espacio siguiente presionando el botón A, B, C, o el de inicio. Si comete un error, presione el botón 1 para eliminar el carácter y retroceder hasta el espacio anterior. Después de haber introducido los tres caracteres, la pantalla de introducción de iniciales será reemplazada por la pantalla HIGH SCORE. ¡Felicidades.

Schermo dei punteggi massimi

Se quando decidete di abbandonare il gioco il punteggio raggiunto fosse molto alto, potrete introdurre tre iniziali nello schermo che appare di seguito. Scorrete le lettere dell'alfabeto premendo il pulsante D in alto o in basso. Introducete la lettera desiderata e passate allo spazio successivo premendo il pulsante A, B, C o START. Se commettete un errore, premete il pulsante D a sinistra per eliminare il carattere e tornare allo spazio precedente. Una volta che avete introdotto le tre iniziali, lo schermo di introduzione delle iniziali viene sostituito da quello dei punteggi massimi scompare HIGH SCORE. Congratulazioni!

Poängrekordsskärmen

Om du lyckats sätta ett nytt poängrekord när du tycker det är dags att lägga av, så får du äran att mata in tre initialer på den följande HIGH SCORE-skärmen. Bläddra igenom bokstäverna i alfabetet genom att hålla D-knappen nedtryckt uppåt eller neråt. Mata in den önskade bokstaven och gå vidare till nästa ruta genom att trycka på A-, B-, C-, eller Startknappen. Om du råkar göra ett misstag, tryck på D-knappen för att sudda ut den senaste bokstaven och gå tillbaka till den förra. När du har matat in alla tre initialerna, så visas HIGH SCORE-skärmen istället for inmatningsskärmen. Grattis!

High Score Scherm

Wanneer je een hoge score hebt als je het spel beëindigt, kun je drie initialen invoeren op het "HIGH SCORE scherm" dat dan verschijnt. Ga de letters van het alfabet langs door op omhoog of omlaag op de R-toets te drukken. Voer de gewenste letter in en ga naar de volgende positie door op Toets A, B of C of de Start Toets te drukken. Indien je een fout maakt, druk je op links op de R-toets om de letter te wissen en ga je terug naar de vorige positie. Zodra je drie initialen hebt ingevoerd, wordt dit scherm vervangen door het "HIGH SCORE" scherm. Gefeliciteerd!

Korkeiden pisteiden ruutu

Jos olet saanut korkeat pisteet siihen mennessä, kun haluat lopettaa pelin, voit nappäilla kolme nimikirjainta seuraavaksi näkyviin tulevaan HIGH SCORE -ruutuun. Selaa aakkosia painamalla D-painiketta ylös tai alas. Näppäile haluttu kirjain ja siirry seuraavalle paikalle painamalla painiketta A, B tai C tai aloituspainiketta. Jos teet virheen, poista kirjain ja siirry takaisin edelliselle paikalle painamalla D-painiketta vasemmalle. Kun olet näppäillyt kaikki kolme nimikirjainta, HIGH SCORE -ruutu tulee näkyviin nimikirjainten näppäilyruudun tilalle. Onnea!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è esclusivamente per il sistema progettata Mega Drive/Genesis Sega.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o deformarla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Giocando a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Hantering av spelkassetten

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive/Genesis.

Hantera kassetten försiktigt!

① Undvik att spilla vatten på den!
② Försök inte böja eller bryta den!
③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
④ Lägg den inte direkt i solen!
⑤ Försöck inte öppna den eller ta sönder den!
⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
- Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

VARNING! Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de Katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
⑦ Älä aseta alttiiksi liuottimille, bensiinille, ym.

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että pelaat taukoja erityisen pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

©SEGA 672-1582-50